12

PlayStation® PlayStation 2® 100% návody

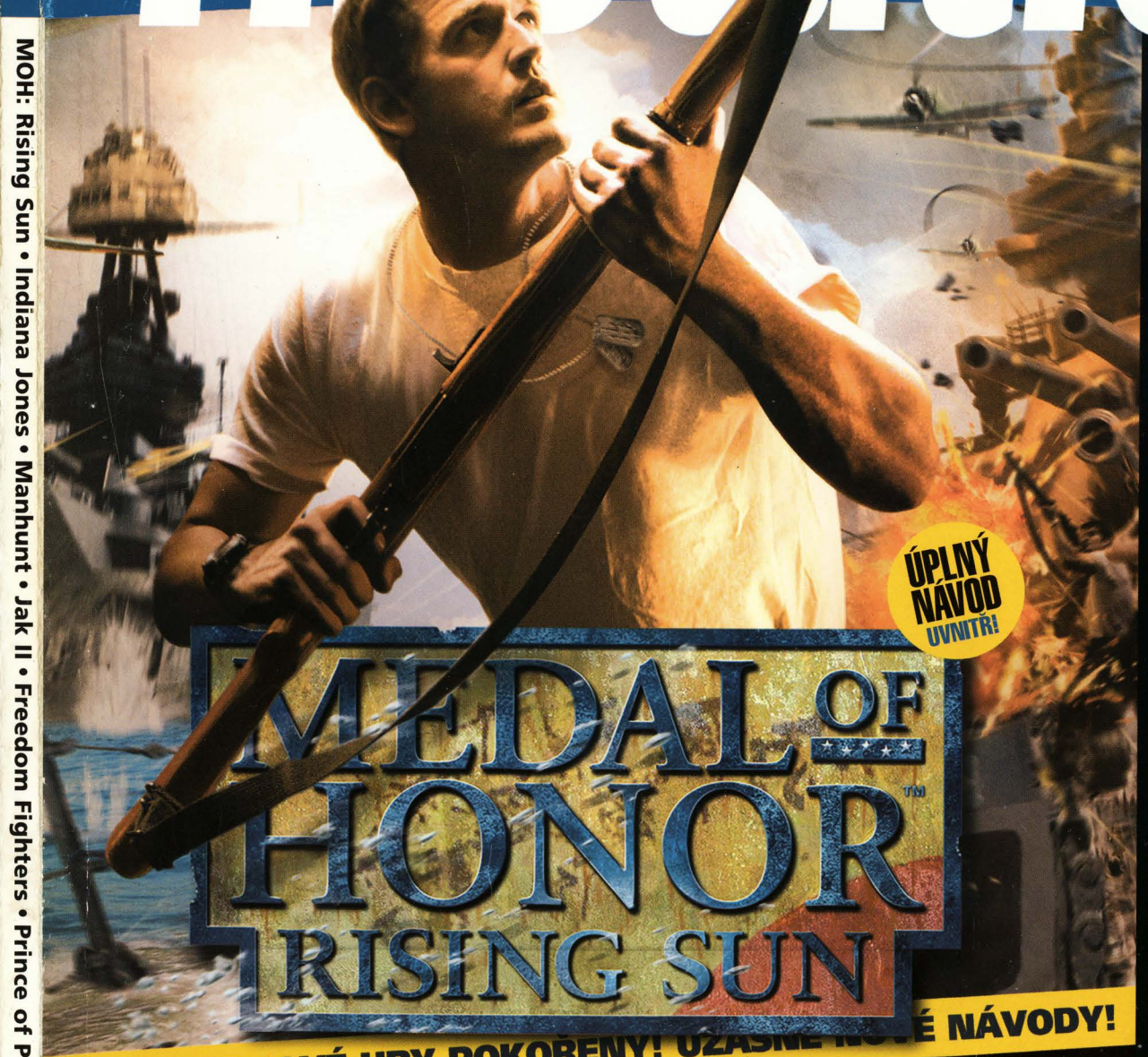
Prosinec 2003

MOH: Rising Sun • Indiana Jones • Manhunt • Jak II • Freedom Fighters • Prince of Persia • a další

164 STRAN!
Nepostradatelný průvodce světem PlayStation
za skvělou cenu!

číslo 12

TipStation

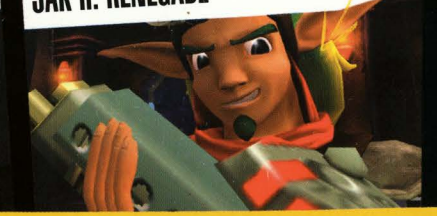


ÚPLNÝ NÁVOD UVNITŘ!

31 KOMPLETNÍCH NÁVODŮ

- Freedom Fighters PS2
- Conflict: DS 2 PS2
- Soul Calibur 2 PS2
- Great Escape PS2
- True Crime PS2
- FIFA & NHL 2004 PS2
- Pro Evo Soccer 3 PS2
- Broken Sword 3 PS2
- Prince of Persia PS2
- Beyond Good & Evil PS2
- Judge Dredd PS2
- Metal Gear Solid PS1
- FIFA 2004 PS1

VŠECHNY NOVÉ HRY POKOŘENY! ÚŽASNÉ NOVÉ NÁVODY!



DOSTAŇTE Z HER VŠECHNO!
Kompletní návody, se kterými dokončíte každou hru!
KONEC S PROBLÉMY!
To nejlepší pro PSone i PS2!

NOVÉ CHEATY A TIPY

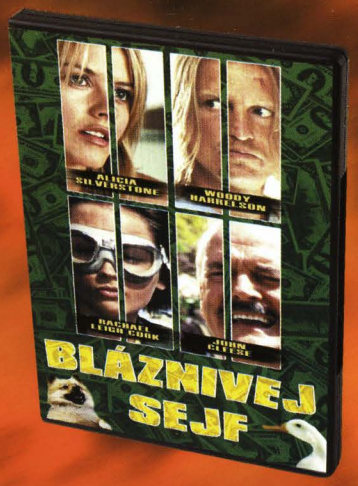
NEJLEPŠÍ RADY OD NEJZKUŠENĚJŠÍCH HRÁČŮ
KOMPLETNÍ DATABÁZE CHEATŮ! TISÍCE KÓDŮ!

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 643

Prosinec 2003 | Cena 195 Kč | 321 Sk

9 771213 560001 12

DVD Movie číslo 7 právě v prodeji



DVD ZDARMA! ČESKÁ PREMIÉRA FILMU TĚŽKÝ PRACHY

295 Kč, Číslo 6/2003

DVD movie

POKRAČOVÁNÍ DVD KATALOGU FILMŮ 100 DALŠÍCH TITULŮ

Lekce času

Dosud nepublikovaná startrekovská povídka Petra Macka exkluzivně pro čtenáře DVD-Movie.

Charlieho ANDÍLCI

Televizní seriál sedmdesátých let ožívá „na plný pecky" ve druhém filmu.

INDIANA JONES PŘICHÁZÍ NA

RECENZE A SPECIÁL

ZDARMA: ČESKÁ PREMIÉRA FILMU ELITA

DVD

KOMPLETNÍ KATALOG DVD 1200

DVD ZDARMA! ČESKÁ PREMIÉRA FILMU BLÁZNIVEJ SEJF

POKRAČOVÁNÍ DVD KATALOGU FILMŮ 100 DALŠÍCH TITULŮ

DVD movie

295 Kč, Číslo 7/2003

Jádro

Pozemské jádro se zastavilo. To není katastrofa, ale hollywoodská fikce.

VETŘELEC QUADRILOGY

Kultovní sci-fi o nezničitelném slizském monstru na DEVÍTI DVD

Rychle a zběsile

Filmová auta jinak jezdit neumí. Přesvědčte se v DVD-Movie autobazaru

ROK 2003 UKONČUJÍ FILMOVÝ DISTRIBUTOŘI BOMBASTICKY. MY VÁM PŘEJEME DO NOVÉHO ROKU VŠE NEJLEPŠÍ.

Drsný Clint Eastwood

Z drsného chlápka se stal drsný cowboy posléze drsný Harry a nakonec drsný režisér.

TERMINÁTOR 3 VZPOURA STROJŮ NA DVD

X-MEN VS. HULK

NA VÁNOČNÍM TRHU SE STŘETLI DVA FILMOVÍ ZÁSTUPCI POPULÁRNÍCH COMICSŮ

DOLCE VITA

VÍCE JAK DVĚ HODINY SLADKÉHO ŽIVOTA NA DVA ZAŽIJÍ VŠICHNI MILOVNÍCI UMĚLECKÝCH FILMŮ S MISTROVSKÝM KOUSKEM FEDERICA FELLINIHO

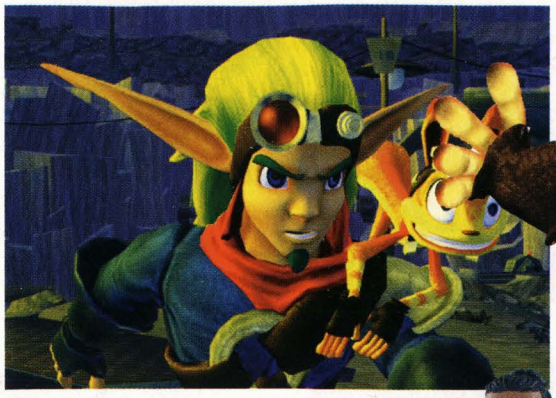
IDENTITA

THRILLER S NOVÝM SCHIZOFRENNÍM POHLEDEM

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

295 Kč
ČÍSLO 7/2003

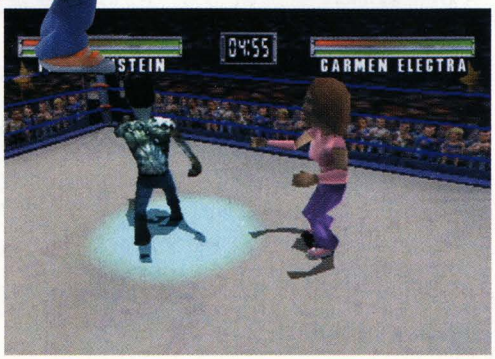
9 771214 075009 06



PS2 Jak 2 Renegade 36
Jak a Daxter podruhé a ještě úspěšněji.

PS2 Medal of Honor: Rising Sun 95
Další pokračování úspěšné série válečné série *Medal of Honor*.

PS1 Celebrity Deathmatch 148
Jak se ručně a stručně vypořádat se slavnými.



Tento měsíc v TipStation

Rubriky

PS1, PS2	Tips Express	04
PS2	CheatStation	154
PS1, PS2	Příští měsíc	162

Kompletní návody

PS2	Freedom Fighters	14
PS2	Conflict Desert Storm 2	22
PS2	Indiana Jones and the Emperors Tomb	28
PS2	Soul Calibur 2	34
PS2	Jak 2 Renegade	36
PS2	Great Escape	44
PS2	True Crime: Streets of LA	52
PS2	Prince od Persia: The Sands of Time	58
PS2	Beyond Good and Evil	66
PS2	FIFA 2004	72
PS2	NHL 2004	74
PS2	Colin McRae Rally 4	76
PS2	Italian Job	80
PS2	Pro Evolution Soccer 3	82
PS2	SSX3	86
PS2	WRC3	88
PS2	Broken Sword: The Sleeping Dragon	90
PS2	Medal of Honor: Rising Sun	95
PS2	Manhunt	100
PS2	Lord of the Rings: Two Towers	106
PS2	Sum of All Fears	110
PS2	Mace Griffin Bounty Hunter	114
PS2	Judge Dredd: Dredd vs. Death	120
PS2	Warhammer 40,000: Fire Warrior	124
PS2	Hunter: The Reckoning	130
PS2	Dogs Life	134
PS1	Parasite Eve 2	138
PS1	Metal Gear Solid	142
PS1	Celebrity Deathmatch	148
PS1	FIFA 2004	150
PS1	Beyblade	153

Abecední rejstřík

PS1	Beyblade	Návody	153	PS2	Indiana Jones and the Emperors Tomb	Návody	28	PS2	Pro Evolution Soccer 3	Tipy	10
PS2	Beyond Good and Evil	Návody	66	PS2	Italian Job	Návody	80	PS2	Ratchet and Clank 2	Tipy	4
PS2	Broken Sword: The Sleeping Dragon	Návody	90	PS2	Jak 2 Renegade	Návody	36	PS2	TRX Red Rock	Nové cheaty	154
PS2	Buffy The Vampire Slayer 2	Tipy	7	PS2	Judge Dredd: Dredd vs. Death	Návody	120	PS2	Simpsons, The	Tipy	9
PS1	Celebrity Deathmatch	Návody	148	PS2	Lord of the Rings: Two Towers	Návody	106	PS1	Simpsons Wrestling	Tipy	137
PS2	Colin McRae Rally 4	Návody	76	PS2	Mace Griffin Bounty Hunter	Návody	114	PS2	Soul Calibur 2	Návody	34
PS1	Colony Wars	Tipy	137	PS2	Manhunt	Návody	100	PS2	SSX3	Návody	86
PS2	Conflict Desert Storm 2	Návody	22	PS2	Medal of Honor: Rising Sun	Návody	95	PS2	Sum of All Fears	Návody	110
PS1	Cool Boarders 2	Tipy	137	PS1	Metal Gear Solid	Návody	142	PS1	SW Demolition	Tipy	136
PS1	Crash Bandicoot 3	Tipy	137	PS2	Need for Speed Underground	Nové cheaty	154	PS1	SW: Episode 1 Phantom Menace	Tipy	136
PS1	Dark Forces	Tipy	137	PS2	NHL 2004	Návody 74		PS1	SW: Invasion	Tipy	136
PS2	Dogs Life	Návody	134	PS2	NHL 2004	Nové cheaty	154	PS1	SW: Jedi Power Battles	Tipy	137
PS1	FIFA 2004	Návody	150	PS1	Parasite Eve 2	Návody	138	PS1	SW: Master of Teras Kasi	Tipy	136
PS2	FIFA 2004	Návody	72	PS2	Prince od Persia: The Sands of Time	Návody	58	PS2	Tomb Raider: TAOD	Tipy	6
PS2	Freedom Fighters	Návody	14	PS2	Pro Evolution Soccer 3	Návody	82	PS2	True Crime: Streets of LA	Návody	52
PS2	Futurama	Nové cheaty	154	PS2	Pro Evolution Soccer 3	Nové cheaty	154	PS2	True Crime: Streets of LA	Tipy	7
PS1	Gran Turismo 1 a 2	Tipy	137					PS2	Warhammer 40,000: Fire Warrior	Návody	124
PS2	Great Escape, The	Návody	44					PS2	WRC3	Návody	88
PS2	Great Escape, The	Nové cheaty	154					PS2	XIII	Tipy	6
PS1	GTA	Tipy	137					PS2	Zone of The Enders 2	Nové cheaty	154
PS2	Hunter: The Reckoning	Návody	130					PS2	Zone of The Enders 2	Tipy	8

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:
Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

TIPSTATION NENÍ:
Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

Editorial

Bude to hodně plytký úvod, ale nemůžu si pomoci. Vánoce jsou tady a s nimi i plné regály skvělých her počínaje drsným *Manhuntem* přes božské *Pro Evo 3* až po dlouho očekávaný *Rising Sun*. Definitivní počet návodů už znáte z obálky a nebo jste nový TipStation možná na vlastní prsty nedočkavě prolistovali. Slovo „úctyhodný", které jsme používali v minulých číslech, je dávno překonané. Vánoce 2003 jsou oficiálně a zcela bez debaty nejlepším okamžikem v historii života PlayStation 2 a s tím souvisí i trochu smutná zpráva - ani do 164 stran se nám nepodařilo vměstnat úplně všechno a některé tituly musejí na své rozpitvání počkat až do příštího čísla.

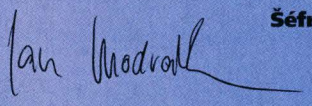
Nadále omezujeme prostor věnovaný PSone, ovšem znovu připomínáme, že stále naslouchámě našim čtenářům a pokud nám dáte jasně najevo, že si přejete zveřejnění konkrétního návodu, vaše přání s radostí splníme.

Tato nebývalá nabídka kvalitních titulů s sebou samozřejmě nese i komplikovaný výběr. Jsme sice „pouze" návodový časopis, ale pokud chcete znát i náš názor, proč ne? Tak tedy - své rozhodnutí pečlivě zvažte, protože ne všechno je tak, jak to na první pohled vypadá. Očekávané tituly jako *Indiana Jones* nebo *MOH: Rising Sun* byly pro nás osobně spíše zklamáním a daleko více nás pobavily méně známé novinky jako *Freedom Fighters* a *Beyond Good & Evil*. Ovšem skutečným vítězem se stal již zmíněný *Pro Evolution Soccer 3*, který převálcoval nejen novou *FIFA 2004*, ale i jídlo, naše přítelkyně či spánek.

Ať už je fotbal vaším oblíbeným žánrem či nikoliv, letos si o Vánocích můžete zahrát mnohem více dobrých her. Svou si najde opravdu každý. TipStation je vaším věrným průvodcem zarostlým videoherním pralesem a věříme, že vás dostane ze všech nesnází.

Od toho jsme tu.

Jan Modrák
Šéfredaktor



TIPS EXPRESS

Sedm stran záchranných tipů a cheatů.
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

Ratchet & Clank 2

Jednou z her, na jejíž návod si budete muset počkat do příště, je bohužel i tahle plošinovka. Proto vám předkládáme alespoň pár nepostradatelných tipů!

OBECNÉ TIPY

MODRÝ ŠROUB

Byly sice už v jedničce, ale až tady jsou opravdu důležité. Pokud to nevíte, šrouby (tzv. bolty) jsou herní měnou v Ratchetově světě. Bez nich si nic nekoupíte, takže se ujistěte, že jich při hraní sbíráte co nejvíce - rozbíjejte bedny a zabíjejte nepřátele. Čím více, tím lépe. Nesmíte prostě jen tak procházet hrou a závodit, bojovat nebo létat. Vraťte se k úkolu zpátky a dokončete ho ještě lépe. Prostě vydělávejte tolik, kolik jen dokážete. Abyste koupili každou zbraň ve hře, budete jich potřebovat snad milion a přes určité části hry se nedostanete, pokud jich nebudete mít dostatek.

VYLEPŠENÍ

Mnoho z pětadvaceti zbraní ve hře lze vylepšit a udělat z nich větší a drsnější verze. Toho dosáhnete jedině tak, že budete určitou zbraň dostatečně často používat k zabití mnoha nepřátel. Proto rozhodně nezůstávejte u jedné zbraně a snažte se je střídat tak často, jak to jen jde.

VYLEPŠENÍ II.

I samotný Ratchet je schopen v průběhu hry vylepšovat své schopnosti. Má nyní ukazatel vylepšení Nanotech, které se zabíjením nepřátel postupně zaplňuje. Až se zaplní celý, zvýší svou kapacitu. Ve hře je rovněž možné nalézt kanystry, které ukazatel zaplní, a i ty je tedy velmi důležité

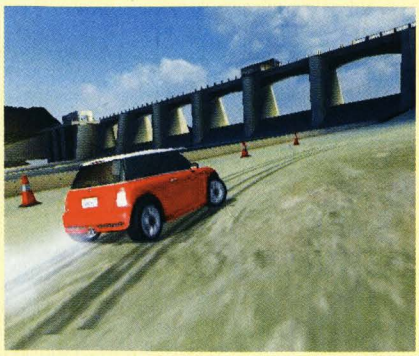
MALÉ TIPY

TIGER WOODS 2004

Zadejte tyto kódy - THEKITCHENSINK (všechny hřiště a golfisté), 4REDSHIRTS (odemknutí Sunday Tigera), ACIENTHEHOLE (odemknutí Ace Andrewse) nebo DISCOKING (odemknutí Dominika Donatella).

ITALIAN JOB

V jakékoliv misi podržte tlačítko R1. Začne vám nabíhat extra bonus podle toho, jak dlouho tlačítko vydržíte bez přestávky držet. Ale stejně -



hledat. Zkrátka a dobře, bez povšimnutí ve hře nenechejte jedinou krabici, ať už je v ní šroub nebo něco jiného, bude se to hodit.

VESMÍRNÁ LOĎ

A aby toho nebylo málo, můžete vylepšovat i vesmírné lodi, které koupíte na Slim Cognito's Ship Shacku. Ovšem bez Raritana se vám to nepodaří - tuto vzácnou látku získáváte opět likvidováním nepřátelských lodí, ale rovněž i těžením ve speciálních strojích na Taboře nebo Greblinu.

TAJNOSTI

Ve hře můžete najít několik tajných lokací, kde můžete své zbraně ilegálně upravit výměnou za platinové šrouby. Celkem jich je pouze patnáct a jsou tedy velmi cenné. První najdete v poušti poblíž důlní kolonie na Taboře, další je k nalezené na konci ošidné jízdy napříč elektrickými dráty na Boldanu.

BRNĚNÍ

U speciálních prodejců můžete rovněž koupit brnění, které zlepší vaší ochranu před útoky až na 90% nezranitelnost. Samozřejmě to nebude zadarmo a budete muset vyšpulit nějaké ty šrouby. Takže hledejte a sbírejte. Ale to jsme už říkali, ne?

KROK SEM, KROK TAM

Hned na začátku se naučte úkroky do stran. Je to ten nejdůležitější pohyb ve hře a je naprosto nezbytný pro přežití, obzvláště v pozdějších náročných úrovních. Podržte L2 nebo R2 a uhněte doleva nebo doprava před střelou či jakýmkoliv jiným ohrožením.

SKILL POINTY

Ve hře získáváte za určité činnosti a výkony tzv. skill pointy (celkem jich je 30). Za určitý počet těchto bodů vás čekají velmi zajímavé bonusy! Toto je jen několik málo nich, další už musíte vyzkoumat sami...

5, Ratchet s velkou hlavou
7, Ratchet v obleku
10, Clank s velkou hlavou
12, Zrcadlové úrovně
15, Postavy mají velké hlavy
18, Vylepšení lodě „Scooped Nose"
20, Ratchet v kostýmu klauna
25, Nepřátelé mají velké hlavy
26, Vylepšení lodě „Split Nose"
30, Plážový kostým

CIHLA K CIHLE

Určité oblasti vyžadují použití techniky skákání na zdi. Rozeběhněte se ke zdi, stiskněte ⊗ a jakmile se dotknete zdi, stiskněte ho znovu pro odražení se k protější straně. Totéž opakujte znovu až do chvíle, než se dostanete na vrcholek.

PŘÍSNĚ TAJNÉ

INSOMNIAC MUZEUM

Na planetě Bolden v Silver City jeďte po elektrických drátech na stavbu, ale neskákejte na první železnou kládu. Zůstaňte na levé dráze a až se dotknete transformátoru, vyskočte a proveďte heliglide doleva, kde se nachází město. Běžte na ulici a jděte až na konec, kde je osamocená budova proti jihu mapy - tady se dejte buď doleva nebo doprava a zhruba v polovině proskočte dovnitř. Jsou tu dva teleporty - jeden vás dostane zpátky do lodě, druhý do speciálního muzea.

BONUS ZA VĚRNOST

Pokud jste dokončili první díl *Ratchet & Clank* a máte na paměťové kartě uloženu pozici, rozhodně ji použijte i pro uložení druhého dílu. Úplně zadarmo totiž získáte 5 zbraní!

proč se vůbec obtěžovali s touhle špatnou hrou?

JUDGE DREDD

Snažte se zajímat nepřátele až poté, co po vás vystřelí. Pak dostanou ve vězení automaticky trest smrti a vaše skóre vystřelí do výšky! V opačném případě dostanou trest za nějaký menší zločin...

DARK CHRONICLE

Chcete-li získat Milane do své party, jděte do obchodu se zbraněmi v Palm Brinks, kde vám dá meč. Dvakrát ho vylepšete a pak se k vám přidá! Jak snadné...

BRITNEY'S DANCE BEAT

Fandové Britney Spears pozor! Pro odemknutí videoklipu k písničce Baby One More Time získejte v režimu Audition 9999 bodů! A hle, vaše popová bohyně poskakuje ve školní uniformě!

TOMB RAIDER: TAOD

Pro stojku v okamžiku, kdy je Lara zavěšená za nějakou římsu, stiskněte L1 + L2 + R1 + R2. Pro kotoul ve chvíli, kdy hledíte na kraj římsy, stiskněte

XIII

Další z povedených her, které se do TipStationu nevešly, je tato komiksová střílečka. I tady vám na usmířenou přinášíme alespoň pár rad.

OBĚ RUCE

Hra je skvělá v tom, že vám dá dobře najevo, co můžete a co nemůžete udělat. Jako chycení oběma rukama, díky němuž můžete vzít rukojmí. Co však už nevíte, že si stiskem L2 tuto akci výrazně ulehčíte - až uvidíte nepřítele, který je k vám otočený zády, stiskněte L2 a pomalu se k němu přiblížíte. Až budete u něj, znovu stiskněte L2 a vykonejte útok pomocí tlačítka ⊗.

OBĚ RUCE II.

Akce s rukojmím se šikne především ve druhé úrovni, kde musíte projít bankou plnou po zuby ozbrojených vojáků. Rada? Popadněte vojáka v tunelech a vezměte ho nahoru (vždy ksichtem k nepřátelům). Nebudou střílet, ale půjdou k vám a vy je můžete sejmout pěstí. Co je důležité, nezabijete je - a to je v téhle hře obzvláště přínosné.

DOBRÝ NÁPAD

Váš sluch hraje v této hře také důležitou roli! Nejen že vám hra prozrazuje pozici nepřátel jejich hlasy, ale také díky zvukům jejich kroků („tap" na obrazovce) můžete odhadnout jejich pohyb. Čím menší slovo „tap" je, tím dále je i nepřítel. Pokud se zvětšuje, protivník se k vám přibližuje. Pokud je chcete překvapit, můžete tohoto prvku patřičně využít.

SMRADLAVÁ KUCHYNĚ

Kromě variability zbraní můžete použít i lahve, popelníky nebo židle. To je vhodné, obzvláště pokud nesmíte své nepřátele zabít. Tady je ovšem malý tip: lahve a popelníky jsou nepřesné (musíte být velmi blízko), takže použijte velké židle. Jsou sice moc velké a nepraktické, ale je opravdu těžké s nimi minout cíl.

KUŠE

Používejte ji nejlépe při skrčení. Zpoza rohu vykoukněte stiskem L2 (nepřehánějte to však - nepřátelé tu mají dobré oči), zaměřte hlavu (pokud střílíte na dálku, raději zaměřte o kus výše) a pak už se jen kochejte. Nezapomeňte také, že jsou kuší ozbrojeny často nepřátelští ostřelovači. Ve třetím levelu pak v horách najdete i hodně špatně viditelné cíle...

BROKOVNICE

Hlasitá, ale účinná. Její nevýhodou je bolestná délka nabíjení a malá kapacita, výhodou naopak skutečnost, že nepřítele obvykle zlikvidujete jediným výstřelem. Používejte především v privátních oblastech a tam, kde šetříte jinou munici. A protože vám při jejím použití praskají bubínky, není zrovna vhodná pro okamžiky, kdy nechcete být odhaleni.

DRUHÁ FUNKCE

Některé ze zbraní mají sekundární způsob použití, ale ten může být často k ničemu. Stiskněte R2 v okamžiku, kdy máte zvolenu brokovnici, a odhalíte manévr, který je naprosto k ničemu. Raději zůstaňte u klasiky!

Tomb Raider: TAOD

Návod najdete v minulém TipStationu, tamtéž i rady a cheaty. Vaše všetečné dotazy jsme ovšem nemohli nechat bez povšimnutí...

Jak zabít ducha bratra Obscury?
Úkolem tu není ho zabít, ale vykrást obraz, který stráží. Nejprve v místnosti posbírejte všechny předměty - jedna ze soch kolem hrobky vysílá modré světlo. Postavte se poblíž a brokovnicí vystřelte do ducha. Pomocí úkroků se mu vyhněte a až se přestane pohybovat, přeběhněte k soše, seberte obraz a rychle zmizte.

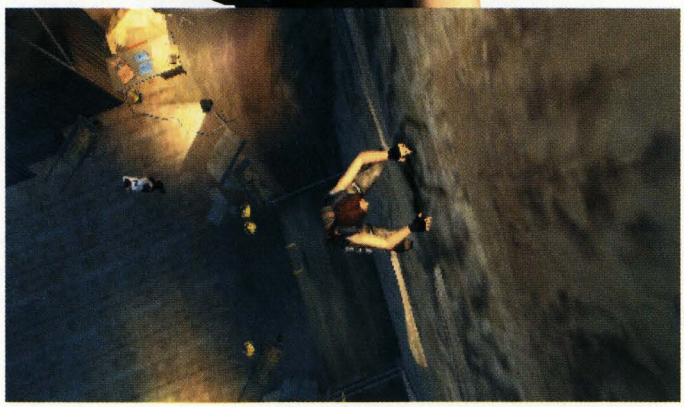
Je možné držet dvě zbraně zároveň jako v předchozích dílech?
Ne. V prvním nehratelném demu hry to sice bylo možné, ale ve finální verzi tato vlastnost není. Škoda.

Je nějaký způsob, jak využít Kurtisovu „Throwing-Star zbraň?
Bohužel nikoliv. Kurtis tuto zbraň používá výhradně v průběhu animací.

Jak zabiju Boaze, střelil jsem ho alespoň stokrát, ale stále žije?
Musíte zaměřit na správný cíl. Tím je pytlík pod Boazovou hubou. Pokud po výstřelu z pytlíku kape zelený sliz, pak jste se trefili správně. Po několika zásazích musíte střelit tobolky na straně jeho těla, ze kterých střílí zmíněný sliz. Pak zase do pytlíku pod hubu, do tobolek až do Boazova konce.

Je nějaký způsob, jak zabít kostry (střelím je, spadnou, ale vždy se zase zvednou)?
Tyto stráže není možné úplně zabít. Pokud jsou ovšem na okraji propasti, můžete je (ideálně třeba brokovnicí) střelit tak, že přepadnou dolů a dál už vás neobtěžují.

Jak otočím kolem na trubkách ve stokách Louvru?
Zřejmě jste přehlédli důležitou odpadovou trubku, na kterou můžete vyšplhat. Je ve velké místnosti s vodopádem. Nahoře si vylepšíte sílu a budete moci otočit koly.



a potom nahoru. Teď je z vás učiněný akrobat!

MADDEN NFL 2004

Uložte si hru na konci třetí čtvrtiny, vyskočte ze hry, vyskočte z franchise režimu, znovu nahrajte hru a dokončete zápas. Váš příjem bude dvojnásobný. Zřejmě je to chyba, ale nám se rozhodně hodí...

SILENT HILL 3

Pro extra kostýmy zadejte následující kódy a začněte hrát novou hru:
PutHere2FeelJoy, TOUCH_MY_HEART, GangsterGirl, LightToFuture, ShogyouMujou, BlueRobbieWin

CHAOS LEGION

Pro laciné zkušenosti jděte do šesté úrovně a probijte se do druhé části. Použijte Malice a Force Attack (tlačítko △).

True Crime

Cheaty najdete v databázi, návod mezi návody, tady je pár bonusů a zajímavých triků.

EXTRA FILM

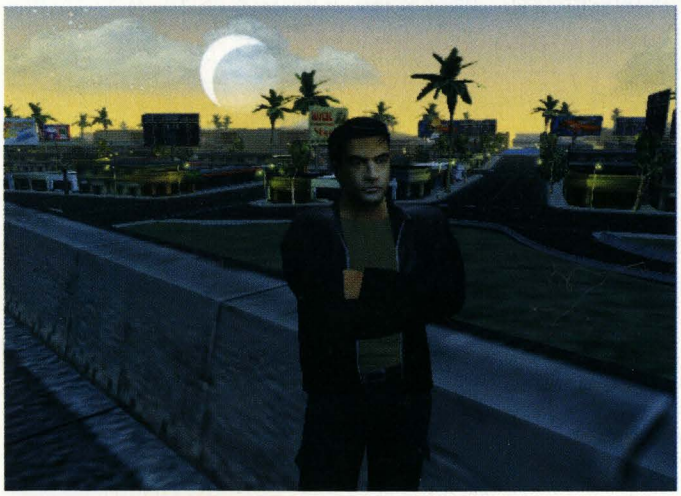
Pro odemknutí speciálního filmečku dokončete hru se všemi třemi zakončeními (špatné, průměrné i nejlepší)! To dokážete, pokud úspěšně dokončíte všechny epizody včetně těch alternativních. Film je jen takovou legrací a uvidíte v něm Nicka a Mastersona předvádět opravdu divné věci v Gulag klubu. Účastní se breakdance soutěže...

SNOOP DOG

Pro odemknutí tohoto slavného rapera jako postavy ve hře musíte získat 30 psích kostí na ulicích Los Angeles.

ZNAČKA

Při vytváření poznávací značky podržte L1 a R1. Levou páčkou můžete volit barvu (nahoru a dolů) a několika symboly (doleva a doprava), které na značku můžete umístit.



Buffy The Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds

Hra pro fajnšmekry seriálu - a ti sami budou jistě nadšení z našeho seznamu bonusů, které si ve hře můžete odemknout.

ARÉNY

Quarry arena	Dokončete Sunnydale Zoo
Cemetary map	Dokončete Cemetary
Initiative arena	Dokončete Old Quarry

POSTAVY

Odemknutí male vamp	Dokončete Magic Box
Odemknutí female vamp	Najděte všechny secrety v Magic Box
Odemknutí zombie skeleton	Najděte všechny secrety Cemetary
Odemknutí Tara	Dokončete Blood Factory
Odemknutí zombie demon	Najděte všechny secrety Blood Factory
Odemknutí bat beast	Dokončete Magic Box Revisited
Odemknutí zombie devil	Najděte všechny secrety Magic Box Revisited
Odemknutí Materani	Najděte všechny secrety Downtown Sunnydale
Odemknutí pschyo patient	Dokončete Sunnydale Hospital
Odemknutí Sid	Najděte všechny secrety Sunnydale Hospital
Odemknutí S&M slave	Dokončete High School
Odemknutí S&M mistress	Najděte všechny secrety High School
Odemknutí Faith	Najděte všechny secrety Old Quarry
Odemknutí Kakistos	Dokončete The Initiative
Odemknutí zombie soldier	Najděte všechny secrety The Initiative
Odemknutí Chainz	Dokončete Sunndale Mall
Odemknutí Abominator	Najděte všechny secrety Sunnydale Mall
Odemknutí zombie gorilla	Najděte všechny secrety Sunnydale Zoo
Odemknutí Chris	Dokončete The First's Lair
Odemknutí Joss Whedon	Najděte všechny secrety The First's Lair

ROZHOVORY A NAMLUVENÍ

Anthony Head interview	Dokončete Magic Box
Amber Benson interview	Dokončete Cemetary
Nicholas Brendon interview	Dokončete Blood Factory
Robin Sachs interview	Dokončete Magic Box Revisited
Chaos Bleeds komiks	Dokončete Downtown Sunnydale
James Marsters namluvení	Dokončete Sunnydale Hospital
Anthony Head namluvení	Dokončete High School
Amber Benson namluvení	Dokončete Old Quarry
Nicolas Brendan namluvení	Dokončete The Initiative
Robin Sachs namluvení	Dokončete Sunnydale Mall
Joss Whedon namluvení	Dokončete Sunnydale Zoo
Nepovedené záběry	Dokončete The First's Lair

Stiskněte ho opakovaně, až dokud vám nic nehrozí, kromě ježků.

FINDING NEMO

Pro odemknutí všech úrovní stiskněte △, △, △, □, □, ○, □, △, ○, □, △, □, △, □, △, ○, △, △. To vše v hlavním menu!

BROKEN SWORD

Dokončete hru pro odemknutí „EXTRAS". Po ukončení uložte pozici, vraťte se do hlavního menu a zvolte novou položku - obsahuje nejrůznější bonusové informace a obrázky.

PRINCE OF PERSIA

Tady je bonus opravdu zcela jednoduchý. Po úspěšném dokončení této hry se vám odemkne stařičký slavný originál, 2D plošinovka se stej-

Zone of The Enders: The 2nd Runner

Pár kouzelných oříšků k rozlousknutí Kojimovy mechovské střílečky...

EXTRA JEHUTY OF

Dokončete úspěšně hru pro odemknutí dalších Jehuty Orbital Frame: Jehuty Ver. 2, Damaged Jehuty a Naked Jehuty. Ty můžete použít při dalším hraní hry po nahrání vaší „Clear Data" uložené pozice. Můžete je také použít v Extra misích a ve Versus režimu (to neplatí pro Naked Jehuty).

NEKONEČNÁ ENERGIE

Pro získání nekonečné energie pro vaši subzbraň musíte úspěšně dokončit hru a znovu spustit hru s použitím vaší „Clear Data" pozice. Zvolte Naked Jehuty jako váš OF a použijte všechny subzbraně. Nyní máte nekonečně energie.

VERSUS REŽIM

Úspěšně dokončete hru pro odemknutí Versus režimu. Tady můžete bojovat proti jakémukoliv Orbital Framu ovládanému počítačem nebo člověkem.

ZORADIUS MINIHRA

Dokončete úspěšně celou hru a zvolte nabídku „Extra Missions" z hlavní obrazovky. Zvolte jakoukoliv Jehuty OF na obrazovce pro výběr postavy, ale všimněte si nabídky „M?" pod položkou Naked Jehuty. Poté, co si zvolíte postavu, zvolte „Boss Battle" na obrazovce pro výběr režimu a nyní zvolte souboj proti Vic Viperovi, což je Stage 03. Až mise začne, pauzněte hru a zadejte následující kód: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1. Zvuk potvrdí správné zadání kódu.

Vystupte ze hry a vraťte se do Extra Missions obrazovky pro výběr postavy. Vic Viper bude nyní zvolitelnou postavou pod položkou Naked Jehuty. Zvolte jej a budete hrát minihru Zoradius.

POWER-UP CHEAT

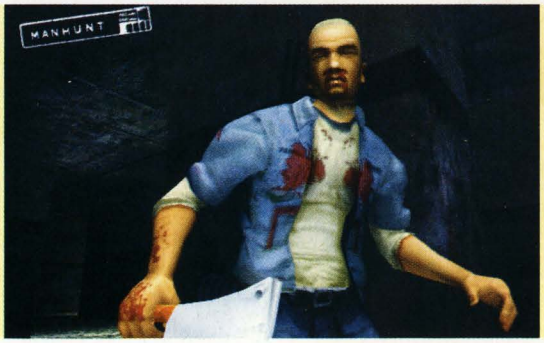
Spusťte výše uvedenou minihru, přerušte hru a zadejte ještě jednou stejný kód, který jste už jednou zadali. Získáte všechny power-upy s výjimkou Speed Up.

Extra tipy

ným názvem. Legenda všech legend!

MANHUNT

Po úspěšném dokončení hry odemknete další bonusovou úrovni Monkey See, Monkey Die. Při získání třech hvězdi-



ček v jakékoliv úrovni odemknete artwork.

THE GREAT ESCAPE

Dokončete celou hru a odemkněte si tak režim The Greatest Escape, kde - pokud budete chtít - si můžete zkusit jakoukoliv misi ze hry znova, ale tentokrát ve velmi nepříjemném časovém limitu.

The Simpsons: Hit and Run

Všichni je milujeme. Ani tohle sice není nic dokonalého, ale konečně Simpsons hra, která se dá hrát...

ITCHY A SCRATCHY

Posbírejte všechny karty ve hře a jděte do Lisina levelu. Nyní se vydejte do komiksového obchodu Android's Dungeon, popovídejte si s chlapíkem, kupte si vstupenku a jděte do Aztec divadla. Tady se můžete podívat na zbrusu novou krátkou grotesku Itchy & Scratchy vytvořenou exkluzivně pro tuto hru!

HALLOWEEN

Zvolte jako datum v systému vaší PlayStation 2 31. října. Spusťte hru a hle! Hlavní menu najednou vypadá trochu jinak. Co, trochu - úplně jinak! Zkusit můžete i 1. ledna a novoroční námět, popřípadě i několik jiných slavných dat (poslední čtvrtek v listopadu pro Díkuvzdání nebo 25. prosince pro Vánoce).

PRACHY!

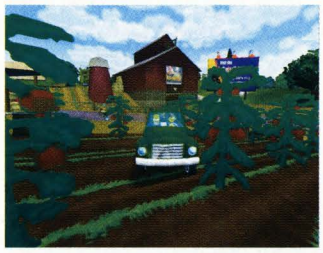
Získejte raketové auto před jedním ze zámků. Poté, co se v něm projedete a zničíte ho, zapamatujte si, kde jste ho nechali. Najděte šroubovák a získejte ho, když jste mimo auto - raketové auto se vrátí. Můžete ho znovu rozbít a znovu získat peníze, stále dokola. Dalším způsobem, jak získat peníze, je aktivovat cheaty pro neviditelnost a okamžitou explozi aut (viz databáze) - pak se projeďte po městě a trefujte všechna auta, za každé dostanete 10 babek. Ovšem pak si dejte pozor na poldy...

MULTIPLAYER

Pro multiplayerovou závodní hru je nutné získat všechny karty v dané úrovni! Minihra je odemčena, haleluja!

ŠACHY

V prvním Homerově levelu jeďte do atomové elektrárny. Brzy narazíte na zavřený průjezd. Vylezte z auta, vyskočte na železné věci a dvojitě vyskočte a stiskněte ◎. Uvnitř najdete 100 mincí! Trefte všechny šachové panáčky, seberte mince a sejměte stromy pro další mince. Tohle místo je fakt velké, ale auto sem bohužel nedostanete.



PRO EVOLUTION SOCCER 3

Získejte body vyhráváním zápasů a turnajů. Až jich budete mít 500, můžete si koupit nový stadion. Ten vám umožní hrát exhibice v „club house".

AMPLITUDE

Pro odemknutí 26. bonusové skladby ve hře (Spaztic od Cosmonaut Zero) musíte nejprve dokončit všech ostatních pětadvacet skladeb na obtížnost Insane.

CHAOS LEGION

Dokončete hru na jakoukoliv obtížnost a získáte krátký film o tvorbě hlavní skladby, hratelnou postavu Arcia a menu Total Results.

Pro Evolution Soccer 3

Rozhodčí je možná neúplatný, ale vy stejně můžete podvádět.

Vedle „seriózního" návodu plného rad a tipů máme pro vás ještě lahůdku v podobě následujících cheatů. Kódy zajistí zvýšení či snížení atributů všech hráčů v daném týmu a to o 5 bodů. Kódy se zadávají v Edit Mode/Enter Code.

MEZINÁRODNÍ TÝMY

+Code	-Code	Tým
1000	2000	Rakousko
1001	2001	Belgie
1002	2002	Bulharsko
1003	2003	Chorvatsko
1004	2004	Česko
1005	2005	Dánsko
1006	2006	Anglie
1007	2007	Finsko
1008	2008	Francie
1009	2009	Německo
1010	2010	Řecko
1011	2011	Maďarsko
1012	2012	Irsko
1013	2013	Itálie
1014	2014	Nizozemsko
1015	2015	Severní Irsko
1016	2016	Norsko
1017	2017	Polsko
1018	2018	Portugalsko
1019	2019	Rumunsko
1020	2020	Rusko
1021	2021	Skotsko
1022	2022	Srbsko
1023	2023	Slovensko
1024	2024	Slovinsko
1025	2025	Španělsko
1026	2026	Švédsko
1027	2027	Švýcarsko
1028	2028	Turecko
1029	2029	Ukrajina
1030	2030	Wales
1031	2031	Kamerun
1032	2032	Egypt
1033	2033	Maroko
1034	2034	Nigerie
1035	2035	Senegal
1036	2036	JAR
1037	2037	Tunisko
1038	2038	Kostarika
1039	2039	Jamajka
1040	2040	Mexiko
1041	2041	USA
1042	2042	Argentina
1043	2043	Brazílie
1044	2044	Chile
1045	2045	Kolumbie
1046	2046	Ecuador
1047	2047	Paraguay
1048	2048	Peru
1049	2049	Uruguay
1050	2050	Čína
1051	2051	Írán
1052	2052	Japonsko
1053	2053	Jižní Korea
1054	2054	Saudská Arábie
1055	2055	Austrálie
1056	2056	Classic Argentina
1057	2057	Classic Brazílie
1058	2058	Classic Anglie
1059	2059	Classic Francie
1060	2060	Classic Německo
1061	2061	Classic Itálie
1062	2062	Classic Nizozemí

KLUBY

+Code	-Code	Tým
1063	2063	Bruxelles (Anderlecht)
1064	2064	Praha (Sparta Praha)
1065	2065	North London (Arsenal)
1066	2066	WM Village (Aston Villa)
1067	2067	Lancashire (Blackburn)
1068	2068	West London Blue (Chelsea)
1069	2069	Merseyside Blue (Everton)
1070	2070	West London White (Fulham)
1071	2071	Yorkshire (Leeds United)
1072	2072	Merseyside Red (Liverpool)
1073	2073	Lloyd (Manchester City)
1074	2074	Trad Bricks (Manchester United)
1075	2075	Tyneside (Newcastle United)
1076	2076	North East London (Tottenham Hotspur)
1077	2077	East London (West Ham)
1078	2078	Azur (Monaco)
1079	2079	Bourgogne (Auxerre)
1080	2080	Aquitaine (Bordeaux)
1081	2081	Rhone (Olympique Lyon)
1082	2082	Languedoc (Marseille)
1083	2083	Normandie (Paris St. Germain)
1084	2084	Nord (RC Lens)
1085	2085	Rhein (Bayer Leverkusen)
1086	2086	Rekordmeister (Bayern Mnichov)
1087	2087	Westfalen (Borussia Dortmund)
1088	2088	Hanseaten (Hamburg)
1089	2089	Hauptstadt (Hertha Berlin)
1090	2090	Ruhr (Schalke 04)
1091	2091	Weser (Werder Bremen)
1092	2092	Peloponnisos (Olympiakos)
1093	2093	Athenakos (Panathinaikos)
1094	2094	AC Milan (AC Milan)
1095	2095	AS Rome (AS Roma)
1096	2096	I Dotti (Bologna)
1097	2097	Rondinelle (Brescia)
1098	2098	I Mussi (Chievo)
1099	2099	Longobardi (Internazionale)
1100	2100	Piemonte (Juventus)
1101	2101	Lazio (Lazio)
1102	2102	Parma (Parma)
1103	2103	Tiberina (Perugia)
1104	2104	Triveneto (Udinese)
1105	2105	Museumplein (Ajax)
1106	2106	Feyenoord (Feyenoord)
1107	2107	Stadhuisplein (PSV Eindhoven)
1108	2108	Lisbonera (Benfica)
1109	2109	Puerto (Porto)
1110	2110	Esportiva (Sporting Lisabon)
1111	2111	Valdai (Spartak Moskva)
1112	2112	Old Firm Green (Celtic)
1113	2113	Old Firm Blue (Rangers)
1114	2114	Manzanares (Atletico Madrid)
1115	2115	Guadalquivir (Real Betis)
1116	2116	Galicia Sur (Celta Vigo)
1117	2117	Galicia Norte (Deportivo La Coruña)
1118	2118	Cataluna (Barcelona)
1119	2119	Chamartin (Real Madrid)
1120	2120	Donosti (Real Sociedad)
1121	2121	Naranja (Valencia)
1122	2122	Constantinahce (Fenerbahce)
1123	2123	Byzantinobul (Galatasaray)
1124	2124	Marmara (Dynamo Kyjev)
1125	2125	WE United
1126	2126	PES United
1127	2127	Další (Freelance Players)
1999	2999	Všechny týmy!

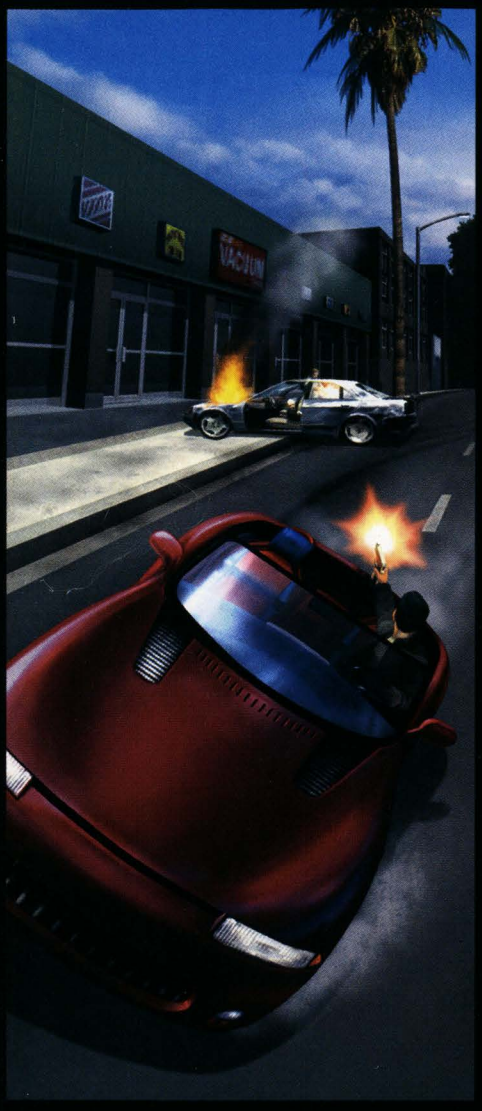
SOUTĚŽ O PES3!

Chcete vyhrát nejlepší PlayStation 2 fotbal všech dob? Díky distributorovi této hry v České republice, firmě CD Projekt, to není nemožné. Stačí správně odpovědět na následující dvě otázky, poslat odpovědi na korespondenčním lístku na adresu redakce nejpozději do konce února 2004 a pak už jen doufat, zda budete mezi vylosovanými.

Jak se jmenuje firma, která stojí za tvorbou *PES3*?
a) Konami
b) Namco
c) Capcom

Který hráč je proslulý svým uvolněním otočkou o 360 stupňů i s míčem?
a) Zinedine Zidane
b) Diego Maradona
c) Pavel Nedvěd

NENÍ TO ZÁVODNÍ HRA



Obrovské prostředí pokrývající stovky mil losangeleských ulic...

- IGN.com

NENÍ TO BOJOVÁ HRA

True Crime je nejpropracovanější akce mezi hrami tohoto typu

- XBOX World

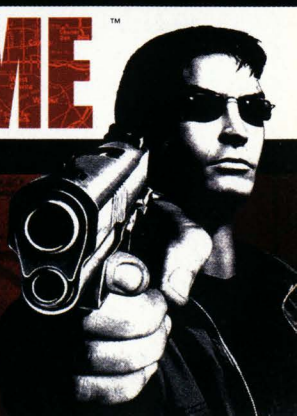
NENÍ TO STŘÍLEČKA

Nejlepší hra od Vice City

- PLAY

truecrimela.com

TO JE TRUE CRIME™ STREETS OF LA™



Soundtrack vydává Universal.

16+ ™ www.pegi.info

ACTIVISION®

activision.com

Luxoflux™ PlayStation 2 NINTENDO GAMECUBE. XBOX

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

HelpStation

Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!

E-Adresa: tipstation@omegagroup.cz.
Adresa: TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

GTA: VICE CITY

Potřebuju radu, jak absolvovat misi Phnom Penh 85 ve Vice City. Nejsem zrovna dvakrát dobrý střelec a s touhle strašnou zbraní už vůbec ne. Na oplátku vám posílám tip, jak urychlit čas nabíjení ve hře - stačí zajet v centru do Ammunation a absolvovat střelecký úkol se skóre 45 a více.

Tonda, přes e-mail

No, zas tak špatný střelec asi nejsi, když jsi dokázal splnit tak obtížný úkol. Každopádně díky za dobrý tip, ani já jsem o tom nevěděl. Nicméně k tvé žádosti. Zbraň, kterou máš k dispozici, je opravdu špatná, ale s tím nic neuděláš, prostě se musíš snažit lépe mířit. Až se to naučíš, začnou padat jako mouchy. Ovšem jednu radu bych měl - střílej jednotlivé střely. Máš tak větší kontrolu nad zbraní a zdá se mi, že je tímto způsobem přesnější, než když pálíš jednu ránu za druhou.

PROJECT ZERO

Jsem fandou téhle skvělé hry a kamarád mi říkal, že je možné získat zoom na fotoaparát. Je to pravda a pokud ano, kde ho najdu?

David Mikšovský, Brno

Máš pravdu, je to možné. Špatná zpráva je, že nejprve musíš celou hru dokončit. Až se ti to podaří a pustíš se do hry znovu, zoom bude v provozu. A kromě toho získáš také nový kostým pro Miku.

ZÁKYSOVÝ SPECIÁL: ENTER THE MATRIX

Ačkoliv jste návod našli už v 10. čísle TipStationu a v 11. jste si mohli přečíst návod na hackování, vaše dotazy na tuto hru se neustále množí.

Štve mě ta baterka, slezl jsem po žebříku a našel ji, ale nemůžu ji sebrat a netuším proč. Opravdu jí nezbytně potřebuju?

No, vždycky je dobré vidět na cestu, takže se určitě hodí. Navíc - řešení tvého problému je opravdu jednoduché. Baterka se zapojuje na MP5 a počítá se jako zbraň, takže předpokládám, že máš plnou munici. Vystřel dávku a bez potíží baterku sebereš (sama se aktivuje).

Co je s tou malou zelenou šipkou? Zdá se, že by mi měla pomáhat a většinou to tak i je, ale občas mě vede k checkpointu, který neexistuje a nechce zmizet, takže nemůžu pokračovat do dalšího úkolu. Někdy tu je, jindy není - je nějaký způsob, jak ji zapnout?

Měli jsme stejný problém, zřejmě jde o chybu hry. Pokud jde o druhou část tvé otázky, hra šipku zapne jen tehdy, když si myslí, že ti řešení trvá příliš dlouho. Pokud se ztratíš, chvíli se ve hře poflakuj a měla by se objevit.

V pozdějších částech hry mám velký problém přežít přestřelku. Prostě mě přesila vždycky zabije. Nějaký tip?

Od toho tu jsme! Zdá se nám, že je ve hře další bug - pokud střílíš z více úhlů, zkus vykonat skriptovaný pohyb s animací (třeba disarm nebo throw). Soupeři podle všeho střílejí o něco méně a i když ti to vždycky život nezachrání, problémy jsou určitě menší.

Snažil jsem se vymyslet pro Niobe nějaké combo, ale nic velkého se mi nepodařilo. Nemáte něco v rukávu?

Tahle lahůdka funguje jak pro Niobe, tak pro Ghosta. Ovládání předpokládá, že hledíš doprava. ← + △, ← + △, (podrž L1), ← + △, ← + △, → + ○.

Jsem v bitvě s Cainem a Abelem, ale nedaří se mi je zničit. Neznáte způsob, jak na ně?

Běžné metody na ně neplatí. V zásadě začni bojovat běžným způsobem, ale zaměř se na okamžiky, kdy Cain a Abel vzájemně telefonují s mobilem - místo abys do nich bušil, házej na ně Focus. V tomto okamžiku ho jen zřídka vykryjí a neměl by být problém je zničit.

Sice radíte nesnažit se zlikvidovat Agenty, ale já si nemůžu pomoci. Samozřejmě prohrávám, ale je alespoň nějaká šance, jak proti nim uspět?

No, minimálně je můžeš odzbrojit. Nejprve však musíš dokončit celou hru a použít Hacking režim pro odemknutí programu pro meč. Pokud ho pak aktivuješ, s pomocí Katany bys měl agenty odzbrojit. I tak jsou to však drsní protivníci, takže buď ostražitý.

THE SIMS

Jsem v koncích ve hře *The Sims* - musím dostat svého Sima na osmou Career úroveň, mít dvě děti a dostat je do školy. Opravdu si nevím rady, nedaří se mi to. Nemáte nějaký tip nebo cheat?

Lukáš, přes e-mail

Nejlepší cestou k povýšení na další úroveň je udržovat dům v čistotě a pořádku a starat se o pohodlí jeho obyvatelů - v každém případě by měli být odpočinutí. Poté se snaž pracovat na jejich schopnostech a za krátko budou povýšeni. Dostal ses už celkem daleko, takže určitě víš, jak svého Sima učinit šťastným. A pokud jde o děti, ať i ony mají dobrou náladu, studují knihy, počítač nebo teleskop. Je možné je učit doma tak, aby nemuseli do školy. Pokud nebudou mít pětky (F), nepůjdou do vojenské školy.

INDIANA JONES

Mám pár dotazů na novou hru *Indiana Jones*. Můj hrdina ztratil klobouk a bez něj mi nepřipadá úplný - dá se nějak získat znovu? Také by mne zajímalo, zda se dá ukládat jen na konci každé úrovně, nebo i nějak v jejich průběhu (neustále totiž padám z výšky). A poslední dotaz se týká raketometu. Kde ho najdu?

Martin Jabloň, Čestlice

Předně ti gratuluju ke krásnému jménu, pokud to tedy není nějaký fór. První dotaz dokazuje, že ses asi moc daleko nedostal - klobouk můžeš buď jednoduše sebrat (to pokud víš, kde si o něj přišel), nebo prostě dohraj úroveň a v další už je Indy zase kompletní. Ukládat pozici jde opravdu jen na konci úrovní, ale pokud máš potíže se skákáním, zkus se těsně před dopadem přepnout tlačítkem ◻ do bojového módu. Indy by měl přežít. A co se týče raketometu, ten se nachází v úrovni The Secret Of Peng Lai Lagoon: Part 2. Hned na začátku běž dopředu k železnému plotu, kde najdeš Demo Charge. Použij ho na poškozenou zeď a odhalíš tak tajnou místnost. S dalšími věcmi ti určitě pomůže návod v tomto čísle.

SOCOM: NAVY SEALS

Mám potíže s bombami ve třetí misi. Také se mi zdá, že všechnu práci odvedu já a moji parťáci jsou bez zranění vzadu. Co dělám špatně?

Freeluke, přes e-mail

Nejprve k bombám. Máš pět minut na jejich zneškodnění, což není málo času - vyčisti budovu B a opusť ji dveřmi. První bomba je nalevo u dveří, takže nařiď parťákům, ať tě kryjí, a zneškodni ji. Další bomba je na cestě, tentokrát ji nech na starosti Bravo Teamu, který kryj. Jdi do další části a poslední bomba je relativně daleko, takže spolupracuj s Bravo Teamem a proběhni skrz podzemní tunel mimo budovu E - zabij všechny nepřátele, nařiď svému týmu krycí palbu a bombu zneškodni. Na tomto příkladu vidíš, že je naprosto nezbytné spolupracovat s ostatními. Posílej svůj tým do nebezpečných situací - to tě uchrání od smrti. Socom není hra pro bezmyšlenkovitý útok. Přemýšlej, pohybuj se pomalu a využívej svého týmu.

SILENT HILL 3

Jak porazím Claudii na konci Silent Hillu 3? Jsem z ní už úplně šílená! Poraďte!

Jitka Broučková, Ústí n. Labem

Začni tím, že zůstaň v povzdálí a počkej, až začne střílet. Pobíhej kolem místnosti a unikej před jejími plameny - až se nakloní dopředu, použij zbraň a střel ji do hlavy. Pokud máš ještě nějakou munici, můžeš to udělat z bezpečné vzdálenosti, s mečem zvládneš zhruba šest zásahů před tím, než bude nutné se znovu vzdálit. Postup opakuj a mělo by to vyjít.

buď in!

[Získej originální email]
Pořiď si zadara email dle tvého stylu např. @soukromy.cz, @potvurka.cz, @uletak.cz, @dablik.cz, @tajny.cz, @sexygirl.cz... Stačí si jen vybrat. Navíc s ochranou před viry a nevyžádanou otravnou poštou!

[Už se nikdy nenuď]
Naplánuj si super zážitky díky největšímu přehledu programů televizí, kin a koncertů. Ve zbylých volných chvílích si zapař v sekci Hry Online nebo se bav v Zábavě a vyhrávej zdarma v Loterii ceny za statisíce.

[Ovládni svůj mobil]
Zasílej SMSky zdarma z počítače i mobilu! Navíc si posílej a machruj našlapanými logy a nejnovějšími vyzváněcími hitovkami. Také se nech denně pobavit SMS vtipem, horoskopem nebo citátem.

vychytej to na portálu SMS.cz

Freedom Fighters

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** IO Interactive ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Jednoduše řečeno - nejlepší týmová hra, která kdy na PS2 vznikla.

I když je to týmová hra, nezapomeňte, že na to nejdůležitější budete vždycky sami...

MANHATTAN INVASION

Začínáte v bytě, ze kterého ruští vojáci odvlekli vašeho kolegu. Rychle vstaňte a běžte do obýváku. Zde pokračujte doprava a halou se dostanete na chodbu, kde stojí u stěny všichni sousedé. Několikrát udeřte ruského vojáka u dveří svým francouzákem a osvoboďte tak pana Jonese. Ten se stane vaším průvodcem. Následujte ho na konec chodby a venku vylezte na střechu, na které zastřelil stojícího vojáka. Z jeho mrtvoly získáte pistoli, kterou na další střeše odrazíte útok vojáků z vrtulníku. Pokračujte na schodiště, kde vám Jones ukáže na skupinku vojáků u několika barelů. Přepněte se do vlastního pohledu a střelte do jednoho ze sudů. Tím všechny vojáky zabijete. Seběhněte dolů, kde vás nevyhnutelně zraní exploze malého přístřešku. Běžte k sanitce, seberte na zemi ležící lékárničku a hned ji použijte.

Nyní Jones vyběhne na ulici. Opět ho následujte a v další ulici si u domu vpravo všimněte sedícího muže, který má nad hlavou ikonu červeného kříže. Zmáčkněte ⊗, čímž ho vyléčíte. Muž se stane vaším spolubojovníkem a odemkne vám dveře do vedlejšího domu. Zde opět následujte Jonese do prvního patra, kde se zastaví u dveří na konci chodby. U nich seberte několik lahví Molotovova koktejlu a rovnou ho vyberte jako aktivní zbraň. Dveře se otevřou a vy můžete naházet své zápalné pozdravy na několik vojáků vlevo. Pak seskočte dolů a prostřílejte se k nejbližšímu poklopu vedoucímu do stoky. Až za vámi doběhne Jones, otevřete poklop a čeká vás cesta na tajnou základnu.

BROOKLYN POLICE STATION

Ve stoce se podívejte na mapu, kde si můžete vybrat ze dvou lokací. Jako první si vyberte policejní stanici.

Zde vyběhněte z boční uličky na hlavní třídu a doběhněte ke skupince policistů. Ti jsou pod palbou odstřelovačů, které budete muset zlikvidovat. Popadněte nálož C4, která leží mezi policisty na zemi, a pak se vraťte zpět ke vstupu do stoky. Tou nyní projděte k poště, u které najdete čerpací stanici s odstřelovači. Zde se nejprve podívejte na mapu a pak se prostřílejte až k čerpací stanici. Na jejím jižním konci určitě nepřehlédnete dvě obrovské nádrže. U jedné z nich umístěte nálož C4 a utečte co nejdál. Vychutnejte si explozi a stokou se vraťte zpět k policejní stanici.

Zde doběhněte na hlavní třídu a na severním chodníku seběhněte po schodech do podchodu. Tím se budete muset prostřílet až na jeho druhou stranu. Zde si promluvte s policistou, který vám poradí, jak se velmi snadno dostanete do policejní stanice. Stačí skrčit se a pokračovat směrem na jih (u kanálu si můžete uložit pozici). Zde se schováte za nízkou zídku a projdete až ke vchodu po podzemních garáží. Postřílejte všechny hlídkující vojáky a pak pokračujte do vstupní haly policejní stanice. Zde je plno vojáků, takže postupujte opatrně. Rozhodně mezi ně nevybíhejte, protože většina z nich je vyzbrojena útočnými puškami.

Až zlikvidujete všechny vojáky v hale, tak pokračujte ke vstupním dveřím. Venku je velmi početná skupinka vojáků, mezi které byste měli hodit alespoň jeden Molotovův koktejl. Pak skočte za kulomet namířený přímo na ně a začněte je kropit (při tom si ale dejte pozor na jejich útoky ze strany). Až budou všichni před budovou mrtví, tak se vraťte dovnitř a pokračujte v systematickém postupu. Nejprve tedy poctivě vyčistěte první patro. Pak vyběhněte po východním schodišti do druhého patra a prostřílejte se až do kanceláře na jeho západním konci. Zde postřílejte všechny zbývající ruské vojáky a pak osvoboďte Isabelu sedící vedle dveří vedoucích na terasu. Nakonec jí následujte ven a na stožár vytáhněte americkou vlajku. Tím je váš úkol v prostoru policejní stanice dokončen a vy se můžete přesunout na poštu.

BROOKLYN POST OFFICE

Zde následujte Isabelu, která vás zavede do velké budovy plné povstalců. Ve druhém patře vám z jedné místnosti ukáže budovu pošty, ve které si ruští vojáci zřídili malé skladiště. Také se zde dozvíte o skutečnosti, že vaše charisma je na druhé úrovni, což vám umožňuje velet dvěma povstalcům (v levém horním rohu obrazovky vidíte dva prázdné kroužky). Náhodou jsou s vámi v místnosti právě dva povstalci, které můžete oslovit. Až se k vám přidají, tak seběhněte do přízemí a vydejte jim rozkaz, ať zaútočí na ruskou hlídku severně od velkého kontejneru (podívejte se směrem k nim a podržte △).

Následujte své spolubojovníky, po schůdkách vyběhněte na kontejner a doplňte si munici. Z kontejneru nyní můžete pohodlně velet povstalcům při útoku směrem na jih. Lepší ale bude, když budete bojovat s nimi. Jednoduše je pošlete dopředu a kryjte jejich postup. Všude kolem jsou totiž betonové bloky, které rozhodně nepřispívají k přehlednosti terénu. Jakmile budou povstalci vázat pozornost vojáků na sebe, tak můžete protivníkům krásně vpad-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Směrové šipky » Výběr aktivního předmětu
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Rozkaz bránit označené místo
Čtvereček » Rozkaz následovat velitele
Trojúhelník » Rozkaz zaútočit na označené místo
R1 » Střelba
R2 » Úder pažbou
R3 » Výběr aktivního předmětu
L1 » Výskok/zdolání překážky
L2 » Skrčení
L3 » Přepnutí do pohledu vlastních očí

nout do zad. S použitím této taktiky se určitě snadno probojujete kolem celé pošty až k vedlejšímu vchodu, který najdete na východní straně budovy. Zde odrazte protiútok ze severu a pak vpadněte dovnitř.
V prvním patře najdete a osvobodíte svého kolegu Troye. Pak pokračujte v boji a prostřílejte se až na střechu, kde musíte stejně jako na policejní stanici vztyčit americkou vlajku. Po vyhodnocení úrovně se vrátíte zpět do stoky. Vyslechněte si Isabelu a pak na mapě zvolte hotel.

BROOKLYN HOTEL

Zde běžte nejprve ke skupince povstalců, ze kterých si dva můžete vybrat za své spolubojovníky. Pak běžte směrem na jihovýchod, kde můžete z parkoviště vyběhnout přímo na hlavní ulici. To vám ale nedoporučujeme, protože byste vyběhli přímo před ústí několika kulometů. Na ulici je totiž postaveno velmi dobře umístěné provizorní opevnění. Pokračujte radši přímo na jih, kde můžete v jedné z bočních uliček přes kontejner vylézt na nízký přístřešek. Pak pokračujte do domu na jih od vás a dostanete se do další boční ulice. Přes ní přeběhněte do protějšího domu, ve kterém najdete v prvním patře u okna odstřelovače. Zastřelte ho a vraťte se ven, kde nyní můžete z boku napadnout ruské obranné postavení kolem malé restaurace.

Až budou všichni vojáci mrtví, tak pokračujte do restaurace. V té najdete kromě munice a lékárniček také několik náloží C4 (leží na barovém pultu), které budete potřebovat v další úrovni. Pokračujte do úzké uličky za restaurací. Ta vás dovede až k brance, kterou bohužel nemůžete otevřít (na mapě jste severně od symbolu mříží). Naštěstí je vedle kontejner, díky kterému můžete vylézt na přístřešek vedle branky. Na druhé straně postřílejte všechny protivníky a pak osvoboďte dva povstalce, kteří jsou drženi v ohradě na dvorku. Ty musíte doprovodit k některému ze vstupů do stoky (doporučujeme vám použít stejnou cestu, kterou jste se dostali až sem).

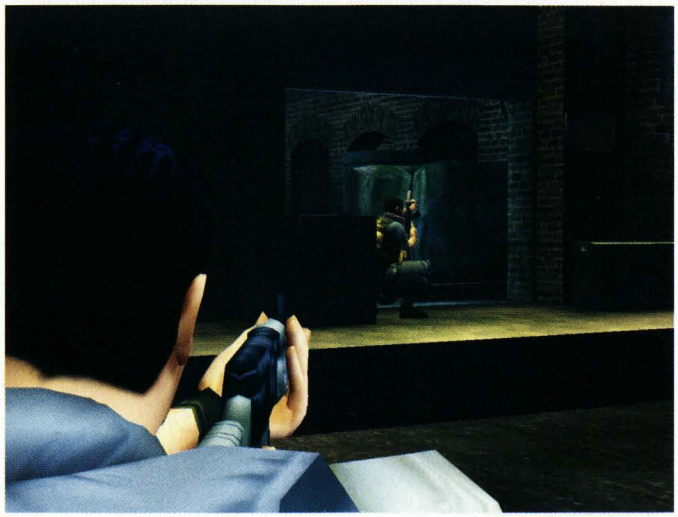
Po záchraně povstalců se vraťte na dvorek, kde byli drženi. Za ním pokračujte přímo na sever, kde vidíte dveře vedoucí do jednoho z domů. Uvnitř vyběhněte do druhého patra, kde najdete v kanceláři odstřelovače stojícího u okna. Zastřelte ho, vezměte si jeho odstřelovačku a tou zastřelte ruské vojáky na věži z kontejnerů. Vraťte se do uličky vedoucí na dvorek a vlevo uvidíte okno, kterým můžete prolézt do domu přímo naproti hotelu. Z něj se co nejrychleji prostřílejte přes ulici do hotelu (pokud se na ulici zdržíte, tak přiletí vrtulník doslova rozsévající smrt). V hotelu pokračujte do prvního patra, kde narazíte na početnou jednotku. Po její likvidaci vyběhněte na terasu nad vchodem a vyvěste americkou vlajku.

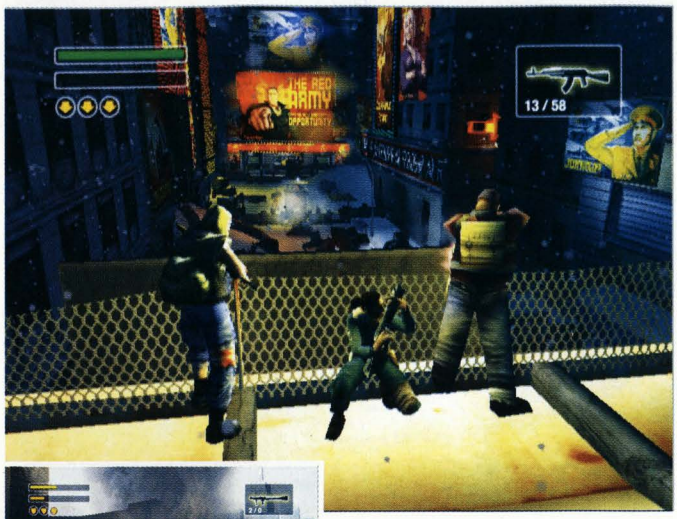
BROOKLYN HARBOR

V přístavu běžte nejprve směrem na sever a jako obvykle si vyberte co nejvíce povstalců, kteří vás budou následovat do boje. Dál byste měli postupovat směrem na východ. Pokud ale půjdete přímo, tak narazíte na tuhý odpor u rozlehlého obranného postavení. Radši ho tedy objeďte domem na jih od tohoto postavení. Tím se totiž dostanete ruským vojákům do zad a jejich likvidace pak pro vás bude jednoduchou záležitostí. Až bude kolem klid (počkejte si zde na několik ruských protiútoků), začněte postupovat směrem na sever. Až postřílíte všechny vojáky v okolí přistávací plochy, tak položte k nádržím s palivem nálož C4.

Po zničení vrtulníku se vraťte ke kanálu, u kterého tato úroveň začínala. Pak postupujte dál směrem na jih, kde vidíte několik dalších ruských opevnění. Pokud jim chcete vpadnout do boku, tak opět použijte dům, kterým jste procházeli na začátku úrovně. Tentokrát ale domem proběhněte na jih a dostanete se do boku nejvýchodnějšímu opevnění. Nyní musíte systematicky postupovat směrem na západ. Při tomto postupu budete míjet schodiště, nad kterým najdete malou místnost s několika povstalci. Pokud budete potřebovat čerstvou krev, tak se budou hodit. Nakonec se ulicí prostřílíte až k vysoké zdi, ve které je vpravo pootevřená brána.

Dostáváte se do prostoru skladiště, které je vaším druhým cílem. Na jih za pootevřenou branou najdete malé útočiště povstalců. Naštěstí je zde také kanál, u kterého si můžete uložit hru. Pak vyskákejte po bednách na přístřešek, ze kterého vede směrem nahoru dlouhé potrubí klimatizace. Po ní vylezte až k otevřenému oknu, kterým prolezete do první skladištní haly. Postřílejte vojáky na protějším ochozu a pak vylezte na kolej jeřábu. Přes rameno jeřábu přelezte na protější ochoz, ze kterého vede schodiště do nižších pater. Seběhněte dolů a prostřílejte se do další skladištní haly (cestou postřílejte z oken vojáky před skladištěm). Také zde proveďte vyčišťovací práce. Pak vyběhněte dveřmi v severní části haly ven a pokračujte do malé budovy, která stojí na sever od druhé skladištní haly. Prostřílejte se až na její střechu a vyvěste americkou vlajku.





BROOKLYN FIRE STATION

V této úrovni konečně zastavíte nekonečný proud ruských posil, které rozvážejí malá obrněná auta. Na začátku jako vždy vylezete z kanálu, v jehož okolí najdete celkem 3 povstalce připravené vám pomoci. Pokud máte dostatečně vysoké charisma, tak je všechny naverbujte. Pak proběhněte malou budovou na ulici, na které se to přímo hemží ruskými vojáky. Rozhodně nepostupujte směrem na jih, protože před posledním stojícím mostem v této oblasti mají Rusové skvěle připravená obranná postavení. Vydejte se tedy směrem na západ, kde sice také narazíte na malé pevnůstky, ale jejich překonání bude tímto směrem rozhodně jednodušší.

Podívejte se na mapu, kde vidíte ulici vedoucí podél jejího západního okraje až k jižnímu mostu. Touto ulicí se budete muset prostřílet právě až k mostu. Nebude to jednoduché, ale stačí využívat všechny kryty a nechat protivníky, ať si vyplýtvají síly při protiútocích. Před zhrouceným mostem proběhněte nejprve uličkou vlevo na malý dvorek, kde kromě skupinky povstalců najdete také kanál, u kterého si můžete uložit hru. Pak přeběhněte ulici a na jih od ní najdete vchod do domu, kterým seběhnete po schodech až k železniční trati. Podél ní se prostřílejte až k severnímu mostu (pozor na vlaky), pod jehož poškozený pilíř musíte umístit nálož C4.

Po zničení mostu pokračujte dál na sever, kde můžete vpravo vylézt přes malý přístřešek na zeď nad tratí. Opět si uložte hru u dalšího kanálu a pokračujte směrem na východ, kde se dostanete na hlavní třídu vedoucí k požárnické stanici. Prostřílejte se až k věži z kontejnerů, za kterou najdete vlevo vrata vedoucí do garáže. Co nejrychleji proběhněte dovnitř, protože ulice před stanicí je pod palbou několika kulometů umístěných na střeše. Stanicí se potom prostřílejte až na střechu, kde musíte vztyčit americkou vlajku.

MANHATTAN WAREHOUSE DISTRICT

Začínáte kousek od západního mostu, který je jedním z vašich cílů. Naverbujte několik povstalců a dál pokračujte cestou, která začíná napravo před mostem. Podél řeky doběhnete až k východnímu mostu, který je také jedním z vašich cílů. Vyběhněte na něj a položte nálož C4, která ho zničí. Před explozí se stáhněte a stejnou cestou doběhněte zpět až k západnímu mostu. Přeběhněte přes něj a na jeho druhé straně položte další nálož C4. Pak se stáhněte směrem na západ. Jak můžete na mapě vidět, tímto směrem najdete místo, na kterém ruští vojáci drží několik povstalců.

Postupujte tedy směrem na západ, kde vás čeká tuhý odpor. Bohužel zde neexistuje způsob, jak se dostat protivníkům do zad. Jednoduše zvolte čelní útok a zlikvidujte vše, co vám přijde do cesty. Až bude kolem klid, tak se porozhlédněte po oploceném prostoru, ve kterém Rusové drží své zajatce. Pokud se rovnou pokusíte otevřít bránu, tak dostanete ránu od elektřiny. Celý plot je totiž pod proudem. Sledujte tedy elektrické vedení, které vede od brány až k zelenému transformátoru. Použijte na něj nálož C4 a vyhoďte ho do vzduchu. Nyní můžete bránu v klidu otevřít. Pak osvobozené povstalce doveďte až ke kanálu, který najdete kousek od zničeného transformátoru.

Vaším posledním a také nejtěžším úkolem je vztyčit vlajku na velkém skladišti. Vraťte se tedy k východnímu mostu. Na sever od něj najdete schody, po kterých můžete vyběhnout na železniční trať. Zde sice narazíte na spoustu vojáků, ale cesta kolem východního mostu je bráněná ještě úporněji. Podél železniční trati pak doběhněte až k domu, kterým se dostanete opět na zem. Nyní můžete pečlivě vyčistit prostor před skladištěm, kde narazíte na početnou ruskou jednotku (její opevnění je z této strany otevřené). Až bude před skladištěm klid, tak pokračujte dovnitř. Zde vyběhněte po rampě na ochoz, ze kterého musíte přeběhnout na druhou stranu. Pak pokračujte ke schodišti a prostřílejte se až na střechu. Zde najdete stožár, na kterém musíte vyvěsit americkou vlajku.

MANHATTAN MOVIE THEATRE

Tentokrát najdete u svého kanálu jen dva povstalce. V okolí vás ale naštěstí nečeká žádný těžký boj. Jednoduše se ulicí prostřílejte až k nejbližšímu rohu, za kterým uvidíte krátké schodiště. Vyběhněte nahoru a směrem na severozápad uvidíte malou ruskou pevnůstku. Z této strany na ní rozhodně neútočte, protože byste zaznamenali zbytečné ztráty. Místo toho se skrčte a využijte plot na západ od vás jako kryt (pozor na díry v plotě). Za plotem se propližte až k dalšímu kanálu, u kterého můžete nabrat další posily. Nyní jste na jihozápad od pevnůstky. Z tohoto směru na ní můžete směle zaútočit a rozdrtit své protivníky (také si jich ale vůbec nemusíte všímat).

Dál pokračujte do ulice na sever od druhého kanálu (můžete do ní projít domem na sever od kanálu). V jednom ze severních domů v této ulici najdete otevřené dveře, kterými můžete projít na schodiště. Ve druhém patře najdete malou místnost s několika povstalci a zásobami. Pokud chcete postupovat opatrně, tak si seberte dvě odstřelovačky, které jsou zde opřené o zeď. Pak vyběhněte na střechu a až zde zabijete oba ruské vojáky, běžte na její severní okraj. Odtud můžete odstřelovačkou začít likvidovat vojáky v okolí přistávací plochy pro vrtulníky. Až budete s výsledky svého snažení spokojeni, seběhněte po požárním schodišti dolů a přeskočte zábradlí. Postřílejte zbývající vojáky a pak

umístěte nálož C4 k palivové nádrži na přistávací ploše. Jejím zničením zastavíte přísun posil do oblasti elektrárny.

Nyní byste měli začít postupovat směrem ke kinu. Na severovýchod od přistávací plochy najdete vchod do podzemní garáže. V ní najdete kanál na ukládání pozice a skupinku povstalců. Garáží také projdete do ulice, ve které stojí kino. Vstup je ale bohužel na jeho druhé straně. Kino tedy obejděte z jihu, kde budete muset překonat ruské obranné linie. Za dalším rohem pak přelezte betonovou zídku a napadněte rozsáhlé ruské obranné postavení zezadu. Až bude kolem kina klid, tak pokračujte dovnitř. Prostřílejte se promítacím sálem a ve vstupní hale najdete schody vedoucí až na střechu. Zde můžete konečně vztyčit americkou vlajku.

MANHATTAN POWER PLANT

Hned jak vylezete z kanálu, běžte směrem na sever. Zde narazíte na skupinku povstalců bojujících s ruskými vojáky. Ani se zde nezastavujte a přeběhněte na druhou stranu ulice. Přes nákladní auto zaparkované u jednoho z domů vylezte na střechu, po které můžete obejít ruské obranné pozice. Na východním konci domu najdete začátek požárního schodiště, po kterém vyběhnete na vyšší část domu, kde je umístěn ruský kulomet. Stoupněte si za něj a začněte kropit ruské postavení na východ od vás. Až tam všechny postřílíte, seběhněte dolů a vpadněte do zad početné ruské jednotce na ulici. Po její likvidaci si

můžete doběhnout pro několik povstalců, se kterými vytvoříte malou skupinku. Pak pokračujte ke kanálu na východ od startovní pozice.

Na konci uličky s kanálem můžete po kontejnerech a ventilaci vylézt na výše položenou ulici. Zde nejdete za zídkou na druhé straně ulice malou skupinku povstalců. Pokračujte dál směrem na sever a po chvilce se dostanete do tunelu, ve kterém narazíte na menší ruskou jednotku. Prostřílejte se tunelem a za ním narazíte na další povstalce. Napravo od nich vidíte vchod do domu, který je plný trosek. Vylezte po nich do prvního patra a oknem seskočte na prostranství s vedením vysokého napětí. Touto cestou vpadnete do zad početné jednotce, která střeží hlavní vchod. Až všechny postřílíte, tak k jednomu z opěrných sloupů položte nálož C4 a z povzdálí sledujte výsledek své práce.

Nyní proběhněte hlavním vchodem a pokračujte přímo na jih. Dírou ve zdi se dostanete na jižní pruh dálnice, po kterém můžete pokračovat směrem na západ. Prostřílejte se mezi ruskými vojáky a po chvilce se dostanete k místu, kde vojáci přelézají zeď směrem od elektrárny. Použijte tuto cestu a přelezte k hlavní bráně elektrárny. Za ní narazíte na početnou jednotku, kterou se budete muset prostřílet na prostranství u elektrárny. Podél ní pokračujte doprava a po chvilce se dostanete k otevřeným dveřím. Halou s velkými turbínami se dostanete až ke schodišti vedoucímu na střechu. Zde stačí vyvěsit americkou vlajku a elektrárna je vaše.

GOVERNOR'S ISLAND NAVAL BASE

Následující úroveň je dost specifická. Budete ji totiž muset absolvovat bez pomoci ostatních povstalců (alespoň poznáte hodnotu jejich pomoci). Vzhledem k hlavnímu úkolu vám rozhodně doporučujeme začít úroveň s odstřelovačkou, protože ji budete potřebovat. A pokud se budete spoléhat na zbraně ruských odstřelovačů, tak byste mohli mít významné problémy s municí. Vyběhněte tedy po krátkém schodišti a svou sekundární zbraní zabijte trojici vojáků, kteří hlídkují u podivné kruhové budovy. Vezměte si automat jednoho z nich, obejděte kruhovou budovu a uvnitř vyběhněte po schodech do patra s kruhovým oknem. Před ním stojí odstřelovač, který vám poskytne několik důležitých nábojů (nezapomeňte si pro ně skočit s odstřelovačkou).

Nyní je čas vydat se po molu směrem na jihozápad. Molo je plné kontejnerů, které vám poskytnou výborné krytí. Pokud budete postupovat opatrně, tak byste měli díky automatické zbrani všechny vojáky zvládnout. Nakonec se dostanete mezi budovy, které tvoří hlavní obytný komplex ostrova. V těchto místech si vyčistěte úroveň až do vysoké stěny, která vytváří dojem slepé uličky. Odtud vám doporučujeme vrátit se pro odstřelovačku, kterou si sem můžete poponést. S pomocí beden pak přelezte stěnu, za kterou vás čekají další vojáci. Opět tedy použijte svou sekundární zbraň a všechny postřílejte. Stejně jako na začátku úrovně pak odstřelovačku vyměňte za nějaký automat.

Před vámi je čištění dalšího úseku úrovně. Ještě před tím si ale pro jistotu uložte hru u kanálu. Pak postupujte směrem na západ, kde narazíte na několik hlídek. Nejhorší situace nastane v jihozápadním rohu mapy, kde je umístěno malé kulometné hnízdo. Pokud se nechcete vracet pro odstřelovačku, tak na jeho likvidaci použijte granát. V této fázi byste si měli vyčistit cestu až na nábřeží, kde vidíte věž z kontejnerů. Na ní je odstřelovač, na kterého se vám bude hodit odstřelovačka. Vraťte se tedy pro ni a odstřelovače zlikvidujte. Pak se podívejte na dvě vysoké věže, které jsou umístěny v severozápadním rohu ostrova. Na levé je jeden odstřelovač a na pravé dva (toho druhého uvidíte jen z věže na kontejnerech).

Po likvidaci odstřelovačů se dostáváte do poslední fáze úrovně. Nejprve musíte přeběhnout k základně pravé věže, kde najdete žebřík vedoucí do budky nahoře. Vylezte po něm a podívejte se směrem, na kterém je na mapě označena Tatarinova poloha. Vidíte malé nádvoří s fontánou. Nalevo od ní je dům s velkou terasou, na které se prochází Tatarin. Zastřelte ho a hlavní úkol je splněn. Tím jste ale rozpoutali peklo. Z vaší současné pozice

postřílejte vojáky, kteří jsou na vás na nádvoří připraveni. Při tom si ale dávejte pozor na vrtulník, který začne kroužit nad ostrovem. Až poletí směrem od vás, slezte dolů a stejnou cestou se vraťte ke své loďce. Cestou si ale stále dávejte pozor na vrtulník. U vaší loďky úroveň končí.

SEWERS REBEL BASE

Po návratu na základnu povstalců zjistíte, že Jones je ruským velitelem KGB ve spojených státech. Celá základna je tedy zničená a samozřejmě je také plná ruských vojáků. Dostat se ven díky tomu nebude nic lehkého. Pokud u sebe máte odstřelovačku, tak jí použijte a postřílejte vojáky na vnějším ochozu. Pak se vraťte na vor, na kterém jste do základny připluli. Z voru přeskočte na široké potrubí vedoucí ze středového kruhu a po dalších troskách přeskákejte až k vnějšímu ochozu. Vylezte na něj a porozhlédněte se po nějakém automatu nebo brokovnici. Následovat totiž bude přestřelka v potrubí.

Až budete mít vhodnou zbraň s dostatkem munice, tak projděte kruhovým vchodem do širokého potrubí. Tím se musíte prostřílet až do velké haly jejíž střed je zaplaven vodou. Na vojáky na druhé straně vůbec neplýtvejte náboji a nejprve vystřílejte všechny protivníky na své straně. Pak se porozhlédněte po poškozeném můstku, který vede na druhou stranu. Krátkou mezeru na jeho začátku přeskočte a také na druhé straně zlikvidujte všechny vojáky. Pak pokračujte do dalšího potrubí, které je doslova nacpané vojáky. Dlouhým úsekem s několik malými místnostmi se budete muset prostřílet až na druhou stranu, kde začne potrubí klesat. Seběhněte dolů a ve velké jeskyni postřílejte další skupinku vojáků. Pak se porozhlédněte po vchodu do další části potrubí.

Tímto potrubím pokračujte dál směrem dolů. Po chvilce se dostanete do další série malých místností. Zde vás čeká velmi nepříjemný souboj. Hned ve druhé místnosti je totiž těžkooděnec, který je vyzbrojen kulometem. Díky jeho pancéřování je téměř nemožné zastřelit ho puškou nebo pistolí. Proto budete muset použít granát, proti kterému naštěstí nemá šanci. Po jeho likvidaci postřílejte jeho kumpány a pokračujte dál. Nakonec se dostanete do širokého tunelu plného beden a barelů. Pokuste se střílet do barelů, jejichž exploze vám může hodně pomoci. Tímto tunelem se budete muset prostřílet až na jeho druhý konec (nevšímejte si odbočky doprava). Zde vyběhněte na úzký ochoz a otvorem vlevo se protáhněte do úkrytu, ve kterém najdete dva své spolubojovníky.

MANHATTAN HIGH SCHOOL

V zasněžené ulici se otočte směrem na jih a po kontejneru vyskočte na vyústění ventilace. Po ventilaci pak vylezte až k otevřenému oknu, kterým se dostanete dovnitř budovy. V té se porozhlédněte po schodišti, po kterém seběhnete ke skupince povstalců. S nimi zaútočte na velké prostranství, v jehož jihovýchodním rohu je malá budova. Tou se prostříláte až k přistávací ploše s vrtulníkem, kterou musíte zničit pomocí nálože C4. Pak se vraťte na ulici, která vede od startovní pozice směrem na východ. Tou se probojujete až na křižovatku, kde si můžete vybrat další směr svého postupu. Obě cesty vedou na stejné prostranství, takže je to jen o vašem pocitu (pro jistotu ale můžete vystřílet ruské vojáky v obou průchodech).

Konečně se dostáváte ke střední škole, jejíž dobití je vaším hlavním cílem. Před vámi je ale velké prostranství plné vojáků, takže se ještě neradujte. Nejprve vám doporučujeme postupovat do severovýchodního rohu prostranství. Zde narazíte na tuhý odpor v okolí malé obranné pozice s kulometem. Pošlete na něj své lidi, kteří za vás vykonají špinavou práci. Až nebude situace příliš nebezpečná, můžete vyběhnout směrem k oplocení, za kterým drží vojáci skupinku zajatců. Plot je pod proudem, takže musíte nejprve zničit generátor na severozápad od oplocení. Pak v klidu osvoboďte zajatce a doveďte je k nebližšímu kanálu.

Nyní se můžete pustit do samotné školy. Před hlavním vchodem je samozřejmě početná skupinka a několik kulometů, takže bude rozumnější použít boční vchod. Ten najdete na jižním konci prostranství. Nyní se můžete chodbami prostřílet až do vstupní haly, kterou vám doporučujeme poctivě vyčistit od protivníků. Pak pokračujte po širokém hlavním schodišti do tělocvičny, kde mají Rusové své dočasné velitelství. Po ochozu oběhněte celou tělocvičnu a pak se prostřílejte ke dveřím, které vedou na malé schodiště. V prvním patře se pak dalšími kvanty protivníků prostřílejte do jediné přístupné třídy, ve které nemůžete přehlédnout díru ve zdi. Tou vyskočte na ochoz, po kterém doběhnete až ke stožáru s vlajkou.

MANHATTAN TV STATION

V této úrovni začínáte u stanice nadzemní dráhy. Nejprve běžte směrem na sever, kde můžete naverbovat celkem 5 povstalců postávajících okolo ohňů. Pak se prostřílejte na nástupiště nadzemní dráhy a po zasněžených kolejích běžte směrem na jih. Po spadlém billboardu vlevo přeskočte na střechu budovy, ze které máte výborný výhled na křižovatku. Ze střechy můžete pohodlně postřílet vojáky v obranném postavení na východ od vás (hlavně

vojáky za kulomety). Pak slezte po ventilaci v jižní části budovy dolů a dočistěte okolí křižovatky.

Pokračujte po ulici směrem na východ a zaběhněte do uličky vpravo. Na jejím konci si u kanálu uložte hru. Pak se vraťte na hlavní ulici a přeběhněte na její severní stranu. Severním blokem domů postupujte směrem na východ a v posledním domě najdete u stěny opřený raketomet. Zároveň z ulice uslyšíte zvuk přijíždějícího tanku. Seberte raketomet a sami vyběhněte po zborcené podlaze do prvního patra. Co nejrychleji běžte k oknu, za kterého uvidíte tank stojící na křižovatce před budovou televize. Přímo z okna na něj vystřelte dvě rakety, které by ho měly zničit. Nyní můžete vyběhnout ven a postupovat k hlavnímu vchodu budovy televize.

Uvnitř zlikvidujte odpor ve vstupní hale a po ochozech postupujte až do nejvyššího patra. Dveřmi označenými červeným světlem se dostanete na schodiště, po kterém musíte vyběhnout až do předposledního patra. Zde můžete otevřenými dveřmi pokračovat do velké místnosti rozdělené přístěnky na malé kanceláře. Ty jsou samozřejmě plné vojáků, takže radši pošlete napřed své spolubojovníky. Postupujte za nimi a prostřílejte se další temnou místností až na druhé schodiště. Po něm se dostanete do nejvyššího patra, kde musíte vyčistit vysílací studio. Pak vyběhněte proraženým oknem na balkón, kde musíte vyvěsit americkou vlajku.

GOVERNOR'S ISLAND BOAT LANDING

Po neúspěšném pokusu o vylodění začínáte u vraku své lodi. Posbírejte veškerou munici v okolí a začněte postupovat směrem na jihovýchod. Podívejte se na mapu, kde je na východ od vás vyznačena druhá velká kra. Na té se musíte porozhlédnout po velkých troskách vrtulníku, u kterých najdete 2 protitankové raketomety. Jeden z nich seberte a zamiřte na věž, za které na vás střílejí ruští vojáci. Jediná raketa by měla bez problémů věž zničit. Nyní se vám bude postupovat mnohem lépe, protože střelba z věže byla dost nepříjemná. Vaším dalším cílem je prostor mezi oběma věžemi. Tam totiž najdete žebřík, po kterém můžete vylézt na nábřeží. Zde pokračujte směrem doleva. Podívejte se na mapu, kde je tímto směrem vyznačen nejbližší kanál. Otevřete ho a pokračujte do muničního skladu.

Tuto úroveň zatím navštívíte jen krátce. V této fázi vám nedoporučujeme pokoušet se o její dokončení. Místo toho se na mapě podívejte, kde je umístěn sklad s náložemi C4. Pro ty jste si totiž přišli. Od kanálu jděte směrem na sever a zatočte doprava. Celou dobu se samozřejmě pokoušejte zůstat nezpozorováni. Přelezte přes kontejner a pokračujte směrem na východ. Za dalším domem vpravo uvidíte početnou skupinku nepřátel. Doporučujeme vám hodit mezi ně granát a pak co nejrychleji přeběhnout do malého skladiště, které vidíte přímo před sebou. Ve skladišti popadněte několik nálož C4 a pokuste se proklouznout zpět ke kanálu, kterým se můžete vrátit zpět k místu přistání.

Nyní tedy máte nálož C4 a můžete dokončit tuto úroveň. Běžte směrem k moři a zahněte doprava. Zde najdete vedle brány otevřené dveře, kterými se dostanete do jednoho z domů. Tím se prostřílejte směrem na východ a dostanete se na molo vedoucí k ventilační šachtě (podivná kruhová budova, u které jste přistáli při své minulé návštěvě ostrova). Doběhněte až k budově a uvnitř se prostřílejte na plošinu s větrákem. K ovládacímu panelu položte nálož C4 a odejděte stranou. Po explozi z ventilace vyleze spousta povstalců, kteří se vám budou velmi hodit.

Vaším posledním úkolem je klasické vztyčení vlajky. Pokud si příliš nevěříte ve velkých nepřehledných přestřelkách, můžete nejdřív zničit přistávací plochy pro vrtulníky v docích a u minometů. Tím zabráníte Rusům v přísunu posil a připravíte je o podporu bitevního vrtulníku. Pokud si ale věříte, tak vzhůru do toho. Postupujte na jihozápad a prostřílejte se až do nejjižnější uličky na mapě. Zde vás čeká opravdu zuřivý ruský protiútok (na terase jihovýchodního domu můžete použít kulomet). Prostřílejte se až ke zdi, kterou můžete přelézt po zasněžených bednách. Nyní je před vámi poslední úsek, ve kterém se musíte prostřílet až na nábřeží. Zde vás čeká opravdu spousta ruských vojáků podporovaných vrtulníkem a palbou minometů. Jako kryt využijte zákop a prostřílejte se na terasu vlevo, na které musíte vztyčit americkou vlajku.

GOVERNOR'S ISLAND ARTILLERY

Vaším následujícím cílem by měla být část ostrova, ve které jsou umístěny ruské minomety. Před začátkem úrovně se přesvědčte, že u sebe máte nejméně 3 nálože C4. Pokud jich máte míň, tak budete opět muset navštívit muniční sklad, ve kterém si můžete doplnit zásoby. Trasa je stejná jako minule, ale tentokrát s sebou budete mít početný doprovod. Po získání náloží pokračujte do této úrovně. Zde začínáte kousek od postavení minometů, takže se do nich můžete rovnou pustit. Obsluha má sice relativně slušná obranná postavení, ale pro početnou jednotku by jejich dobytí nemělo být těžké. Až postříláte všechny vojáky, k oběma těžkým minometům položte nálože C4.

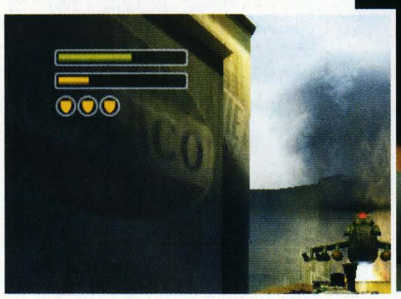
Vraťte se ke vstupnímu kanálu a dál pokračujte úzkou uličkou směrem na jih. Zde vás bohužel čeká velmi tuhý odpor, kterému se nemůžete vyhnout. Je zde několik obranných postavení vyzbrojených kulomety, takže budete potřebovat dostatečnou zásobu Molotovových koktejlů a granátů. Pak pošlete dopředu své muže, kteří se o vše postarají. Vaším úkolem je probít se až na široké prostranství, které tvoří střed úrovně. Zde je několik dalších opevnění a pokud jste nezničili přistávací plochu v docích, tak sem budou neustále přilétat vrtulníky s posilami. Probojujte se až na křižovatku, ze které můžete pokračovat otevřenou bránou směrem doleva.

Po schodišti vyběhněte do velkého skladiště plného vojáků. Z ochozu jich postřílejte co nejvíc a pak seběhněte po schodišti vpravo dolů. Naproti vám je další schodiště, po kterém vyběhnete na další ochoz. Nyní můžete pokračovat do dalšího skladiště na jih od vás. Zde je přízemí o něco méně přehledné, takže vám nalezení schodiště asi chvilku zabere. Po schodech vyběhněte až na střechu, kde musíte náloží C4 zničit přistávací plochu. Nyní už zbývá jen vyvěsit vlajku. Vraťte se stejnou cestou až do středu mapy, odkud nyní pokračujte směrem na východ. Zaběhněte do velkého skladiště, ve kterém se musíte prostřílet na ochoz v prvním patře. V severovýchodním rohu pak najdete vchod vedoucí na střechu, na které musíte vyvěsit americkou vlajku.

GOVERNOR'S ISLAND DOCKS

V docích je uspořádání úrovně velmi jednoduché. Nejprve se musíte probojovat dlouhou rovnou uličkou až do jihovýchodního rohu mapy. Cestou bohužel nemáte šanci dostat se svým protivníkům do boku nebo do zad. V rohu vás potom čeká rozsáhlé obranné postavení, takže se připravte na menší bitvu. Až budou všichni kolem mrtví, vyskočte na ventilaci v severozápadním rohu malého prostranství a dírou ve zdi prolezte do skladiště. Ze skladiště potom pokračujte dál na západ. Vpravo je bohužel plot, takže budete muset celou budovu s generátory obíhat. Až budete na její západní straně, tak se podívejte doleva. Zde byste neměli přehlédnout úzkou uličku vedoucí k přistávací ploše.

Prostřílejte se až k vrtulníku, v jehož okolí vás čeká hotové peklo. Svým spolubojovníkům ulevíte hlavně likvidací kulometu umístěného přímo na přistávací ploše. Až zlikvidujete ruský odpor, tak zlikvidujte přistávací plochu pomocí nálože C4. Dál pokračujte úzkou uličkou severně od zničené přistávací plochy. Zde se dostanete na velké prostranství plné kontejnerů. Zde máte možnost volby. Buď budete pobíhat přímo mezi nimi, nebo doběhnete na sever, kde můžete po schodech vyběhnout na jeden z nich. Dál pak můžete po kontejnerech přeskakovat směrem k budově s generátory. Uvnitř narazíte na nepočetnou skupinku vojáků. Po jejich likvidaci vyběhněte do prvního patra a na střeše vyvěste americkou vlajku.



GOVERNOR'S ISLAND MUNITIONS DEPOT

Předposlední úroveň pro vás bude po předchozích bojích hotovou lahůdkou. Část mapy už dobře znáte, takže nebudete mít problémy s orientací. Vašimi prvními kroky by mělo být vyčištění prostoru na západ od skladiště výbušnin. Až zde bude klid a vy si doplníte munici, tak ze severu obejděte skladiště výbušnin a dostanete se mezi několik kontejnerů. Mezi nimi se prostřílejte směrem na jih a dostanete se na velké prostranství před hlavním skladem. Zde narazíte na početnou jednotku, která drží obranná postavení se dvěma kulomety. Pokuste se jim vpadnout do zad a pak už vše půjde ráz na ráz. Zlikvidujte všechny vojáky v hlavním skladišti. Uvnitř najdete v jižní stěně dveře, kterými proběhnete na malé prostranství se stožárem. Vyvěste na něm americkou vlajku a předposlední úroveň je minulostí.

GOVERNOR'S ISLAND FORT JAY

Před vámi je poslední úkol. Musíte dobýt pevnost, která je srdcem ruské operační armády. Vyběhněte z trosek kryjících kanál a směrem na západ uvidíte široký perimetr vedoucí až k pevnosti. Naštěstí je plný překážek, za kterými se můžete krýt. Také zde narazíte na několik zákopů, takže postupujte systematicky, aby vám v zádech nezůstali žádní ruští vojáci. Dalším naším doporučením je návštěva podzemního muničního skladiště, které najdete v jižní části perimetru. Uvnitř je sice spousta ruských vojáků, ale také zde najdete životně důležitou munici a spoustu lékárniček.

Nyní se můžete pustit do zteče vedené směrem k hlavní bráně. Palebná síla obránců je obrovská, takže radši nejprve použijte granáty a Molotovovy koktejly. Teprve pak se pusťte do útoku. Uvnitř pevnosti pokračujte chodbou vlevo a postupně se probojujte jižní částí pevnosti až k západní vstupní bráně. Tou vyběhněte ven a dál pokračujte podél vnější zdi pevnosti. Až se dostanete k severní vstupní bráně, opět vstupte dovnitř a na sever od pevnosti najdete malé vězení. Osvoboďte Isabelu a pak můžete dokončit svůj úkol. Vraťte se do pevnosti a hned za severní vstupní branou zahněte doprava. Zde můžete po krátkém boji vztyčit první ze čtyř vlajek. Seběhněte po schodech zpět a pokračujte do nitra pevnosti. Zde vás čeká velmi lineární část úrovně, kterou je zbytečné popisovat. Pevností se nakonec prostříláte až na východní hradby. Jakmile se dostanete k jedné ze zbývajících vlajek, můžete po obvodu pevnosti doběhnout také k těm zbývajícím. Vztyčením poslední americké vlajky hra končí.

Jakub Holý

Kvůli odpočtu DPH si vrásky dělat nemusíte...

FordMondeo Kombi

Cena již od

561 720 Kč bez DPH

FordFocus Kombi

Cena již od

360 000 Kč bez DPH

Získejte pětimístný vůz za fantastickou cenu a odpočtěte si DPH.

Odpočet DPH 22 % při přestavbě na nákladní vozidlo N1.

Na skladové vozy výrazné slevy.

e-mail: office@fordchar.cz
www.fordchar.cz

Ford charouz

AUTOSALON - SERVIS
Černokostelecká 116
Praha 10 - Malešice
HOT LINE : 272 706 540

AUTOSALON
Mladobolslavská 746
Praha 9 – Kbely
Tel.: 286 851 708

AUTOSALON – SERVIS
Havlíčkova 840
Kolín IV.
Tel.: 321 714 963

AUTOSALON – SERVIS
Tovární ul. 500
Žebrák
Tel.: 311 533 217

AUTOSALON – SERVIS
Poděbradská 29
Praha 9 – Vysočany
Tel.: 222 323 787

AUTOSALON – SERVIS
Americká ul. 2754
Kladno – Kročehlavy
Tel.: 312 240 224

AUTOSALON – SERVIS
Jeníkovská 1663
Čáslav
Tel.: 327 315 277

AUTOSALON – SERVIS
Táborská 400/28
Karlovy Vary
Tel.: 353 222 929

Conflict Desert Storm 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCI ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Pivotal Games ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Brilantní. Je tu všechno dobré z předchozího dílu plus nové věci, o kterých jste snili.

Jako ve válce...
smrt číhá na každém rohu...

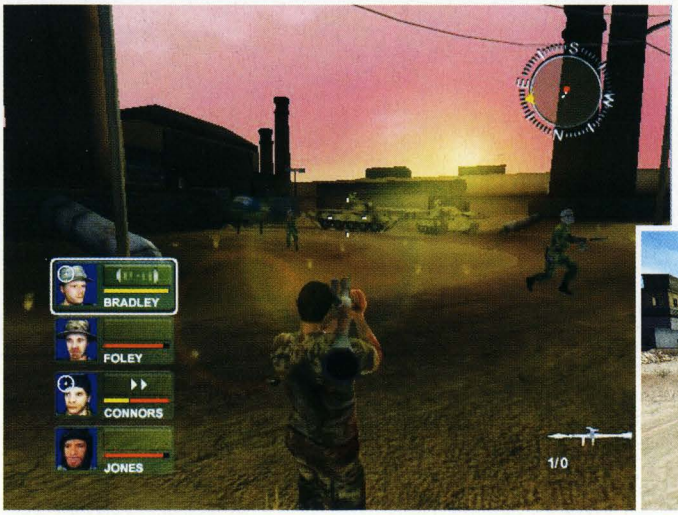
BREAKTHROUGH

Začínáte jako Bradley, který stojí za kulometem vašeho džípu. Šetřete municí a počkejte si, až se přiblížíte k malé vesnici na jih od města. Za bránou zastřelte vojáka napravo od silnice a potom pokropte obsluhu protiletadlového kanónu na nejbližší střeše. Všude kolem vás budou z budov vybíhat iráčtí vojáci, takže své muže vhodně rozestavte. Asi nejdůležitější je v této fázi Foley, který jako odstřelovač dokáže účinně pokrýt poměrně velký prostor. Pokud si chcete co nejvíce vylepšit své vojáky, tak se všemi vystupte a pokuste se zlikvidovat všechny vojáky ve vesnici.

Pokud chcete pokračovat dál, tak naskočte se všemi do džípu a popojeďte na severozápadní konec vesnice, kde pokračuje silnice mířící do města. Bohužel narazíte na zátaras, který musíte nejprve zlikvidovat. Na řadě je Jones, který na to má jako expert na výbušniny dostatek prostředků. Běžte k zátarasu a položte před něj nálož C4. Pak odběhněte a ujistěte se, že také ostatní spolubojovníci mají dostatečný odstup. Nakonec pomocí dálkového ovladače nálož odpalte.

Po silnici pokračujte až k městské bráně, kolem které je rozmístěna početná nepřátelská jednotka. Radši se k nim nepřibližujte v džípu, protože by ho s největší pravděpodobností zničili i s vámi. Radši zastavte v bezpečné vzdálenosti a jednoho ze svých mužů postavte tak, aby vám kryl záda. Pak se jako Foley pusťte do likvidace vojáků u protiletadlových kanónů, které jsou opravdu nebezpečné. Navíc brání vrtulníkům v podpoře vaší jednotky. Až budou protiletadlové zbraně zlikvidovány, tak vrtulníky zničí tank v bráně a vy můžete vstoupit do města.

Ve městě je bohužel situace dost nepřehledná, takže musíte postupovat velmi opatrně. Rozhodně nechte svým spolubojovníkům volnost ohledně střelby, protože budete potřebovat jejich krytí. Po hlavní třídě postupujte až k první velké křižovatce, na které musíte zahnout doprava. Na rohu se rozhlédněte, protože zde kromě pobíhajících vojáků narazíte také na odstřelovače na střechách. Až se dostanete za další roh a budete postupovat směrem na sever, tak před sebou uvidíte vchod do domu a několik schodů. Prostřílejte se dovnitř a domem projděte až k vraku vrtulníku, který je vaším hlavním cílem. Zlikvidujte veškerý odpor v jeho okolí a pak počkejte na příjezd dvou spojeneckých džípů.



STREET BATTLE

Druhou úroveň začínáte v krátké uzavřené části ulice. Řekněte svým spolubojovníkům, ať vás následují, a vejděte do dveří v severním bloku domů. Na malém dvorku zastřelte hlídkujícího vojáka a pokračujte do ruiny vpravo. Uvnitř vyběhněte po schodišti do prvního patra, kde se dostáváte do strategicky velmi dobře položené místnosti. Přímo na východ totiž máte skvělý výhled na velké prostranství plné nepřátelských vojáků. Ještě něž se ale pustíte do jejich likvidace, tak postavte jednoho ze spolubojovníků k chodbě vedoucí na sever. Odtud na vás totiž budou neustále útočit iráčtí vojáci.

Nyní můžete s odstřelovačem začít likvidovat vojáky pod vámi. Pokud se ale nechcete zdržovat, tak rovnou postavte jednoho člena týmu k těžkému kulometu, který pokrývá celé prostranství. Pak v doprovodu zbývajícího člena týmu seběhněte po dalším schodišti dolů a začněte na prostranství úřadovat. Vaším cílem je dům, ze kterého vybíhá většina nepřátel. Najdete ho na druhé straně ulice ve východní části prostranství. Tímto domem se prostřílíte až do další ulice, ve které vás čeká nepříjemné překvapení v podobě samohybného protiletadlového kompletu. Schovejte se do ruiny vpravo a přivolejte k sobě všechny členy týmu.

Vaším nově stanoveným úkolem je použití letecké podpory, kterou může přivolávat pouze Bradley. Přepněte se na něj a do ruky si vezměte Laser Designator. Vykoukněte zpoza rohu směrem k protiletadlovému kanónu a ve vlastním pohledu se na něj zaměřte. Zaměřovač se rozbliká a vy musíte počkat na pevné zaměření. Až se paprsek chytne, tak potvrďte zaměření cíle křížkem a schovejte se opět za rohem. Pak počkejte, až přiletí vrtulník a kanón zničí. Kromě něj zničí také zátarasy, které blokovaly ulici.

Postupujte ulicí směrem ke zničenému kanónu a na malé křižovatce před ním zahněte doprava. Nyní se musíte domem vpravo prostřílet za velká zavřená vrata, která vám stojí v cestě. Doporučujeme vám nechat v domě většinu týmu, protože za chvíli vás čeká souboj s tankem. S vybraným členem týmu vyběhněte ven a prostřílejte se na malý dvorek směrem na sever. Zde najdete vlevo raketomet opřený o zeď. Seberte ho a pak postupujte ulicí směrem na východ. Na jejím konci by měl zdí projet tank, který potom musíte raketometem zničit (střílejte do jeho boku).

Také další část úrovně vám doporučujeme absolvovat s jediným vojákem. Ideální je Bradley, protože na konci tohoto úseku úrovně může sám splnit nově zadaný úkol. Další cesta je dost přímočará, takže jednoduše postupujte ulicemi směrem na severovýchod. Vaším dalším cílem je most, u kterého budete upozorněni na možnost další vzdušné podpory. Zaběhněte do domu napravo před mostem a zde použijte Laser Designator. Pomocí něj označte a následně nechte zničit tank na severním konci mostu.

Přivolejte k sobě zbytek týmu (pokud jste postupovali sami) a překročte most.

Za ním najděte vchod do domu vlevo a po schodech vyběhněte do nejvyššího patra. Domem se musíte prostřílet až na balkón nad další částí ulice. Je to ideální pozice pro odstřelovače, který odtud má výborný rozhled. Také zde můžete najít další raketomet, který budete ještě potřebovat. Až bude na ulici pod vámi klid, tak po dalším schodišti seběhněte dolů. Sledujte ukazatel na kompasu a doběhněte až na prostranství u velké brány, nad kterou vidíte členy týmu Delta 2. Ti hodí na ulici dýmovnici a vaším následující úkolem je vyčistit celé prostranství od nepřátel. Z jihu navíc přijede lehké bojové vozidlo, které musíte zničit raketometem. Nakonec s celým týmem doběhněte k červené dýmovnici.

BESIEGED

Začátek úrovně je depresivní. Začne totiž smrtí dvou členů Delta týmu. S tím ale bohužel nic nenaděláte, takže vás to zase tak moc mrzet nemusí. Sledujte tedy seržanta, který zaběhne do ohrady napravo od silnice. Pak seběhne krátké schodiště, pod kterým zaujme vyčkávací pozici. Přidělte k němu jednoho vojáka, který bude krýt schodiště. Pak pokračujte boční uličkou směrem na jih. Již po pár metrech vás čeká velmi intenzivní přestřelka, protože budete napadeni ze všech stran. Pomalu postupujte vpřed a za druhým rohem najdete 2 raketomety. Seberte je a po likvidaci všech protivníků sledujte další seržantův postup.

S kompletním týmem následujte seržanta do kanálu, ve kterém byste si měli připravit raketomet. Vzápětí totiž budete napadeni vrtulníkem, na jehož zničení je raketomet ideální zbraní. Pak sledujte seržanta do chodby, ve které mu musíte opět vyčistit cestu. Sledujte ho a on vás po chvilce dovede do velkého bunkru, který je umístěn ve středu velkého prostranství. Tento bunkr bude po celý zbytek úrovně vaším útočištěm, takže si pořádně obhlédněte jeho okolí. Také vám doporučujeme projít si ho a posbírat všechny raketomety, které zde iráčtí vojáci zanechali. Pokud nemáte nic proti, tak by je měl všechny dostat Connors, který je specialistou na ničení obrněné techniky nepřítele.

Nyní své muže v bunkru rozmístěte tak, aby pokryli všechny hlavní směry. Zvláštní důraz byste měli klást na jižní část prostranství, odkud přijde v následujících minutách nejvíce nepřátelských útoků. Speciálně do jihovýchodního rohu by měl přijít Connors, protože z tohoto směru můžete čekat irácké tanky. Vaším prvním novým úkolem bude krýt vrtulník, který přiletí ze severozápadu. Iráčané se ho pokusí hned na začátku zničit prudkým útokem, takže ho bedlivě sledujte.

Po odražení prvních vln protiútoků dostanete další úkol. Na prostranství postupně vyběhne několik spojeneckých vojáků, které budete muset krýt při jejich útěku k vrtulníku. V průběhu plnění tohoto úkolu se na prostranství objeví dva obrněné transportéry a tank. Transportéry pro vás neznamenají zdaleka takové nebezpečí jako tank, který může pozabíjet celý váš tým několika málo ranami. Až budou všichni vojáci evakuováni, tak vrtulník odletí a vy dostanete za úkol krýt bunkr před další vlnou protiútoků. Situace se ale brzy stane neudržitelnou a vy dostanete rozkaz stáhnout se ke zbytku své jednotky. Opusťte tedy relativní bezpečí bunkru a postupujte směrem k severozápadnímu rohu prostranství. Zde vaši spolubojovníci zničí velkou bránu, za kterou musíte doběhnout ke dvojici čekajících džípů.

VICTOR-TWO

Před vámi je první noční mise. Jak jste si jistě všimli, všichni vaši vojáci mají v základu zbraně s tlumiči, což může znamenat jediné. Pokud se v průběhu mise neprozradíte, tak bude její průběh mnohem jednodušší. Nasedněte do svého džípu a popojeďte až k ceduli u cesty. Tato cedule označuje začátek minového pole, které vám vše trochu zkomplikuje. Naštěstí nejde o nic neřešitelného. Vaší první volbou je v tuto chvíli Foley, který bude v této misi hrát hlavní roli. Opatrně s ním projděte minovým polem a potichu zastřelte vojáka na nejbližší strážní věži. Pak vyběhněte na malý kopeček nalevo od cesty a pusťte se do likvidace dalších hlídkujících vojáků.

Až postříláte všechny vojáky v dohledu, tak se přepněte na dalšího člena týmu (asi nejvhodnější je Bradley). Také s ním opatrně projděte minovým polem a pod krytím odstřelovače začněte likvidovat zbývající vojáky. Až zastřelíte posledního, tak se na obrazovce potvrdí splnění úkolu. Doběhněte k zavřené bráně, kterou otevřete blikajícím tlačítkem nalevo od ní. Také vám doporučujeme zaběhnout do domku vedle brány, ve kterém najdete raketomet. Pak se přepněte na jednoho z vojáků u džípu a střelbou zničte všechny miny. Naskočte do auta a dojeďte až k bráně, za kterou blokuje vaši další cestu zátaras. Ten musí zničit Jones pomocí nálože C4.

Dál se moc nehrňte. Za další zatáčkou je malý strážní bod se dvěma vojáky. Foley si s nimi ale lehce poradí. Pak zleva oběhněte další minové pole a postupujte až k malé základně. Foley by měl nejprve zastřelit vojáka na strážní věži a potom mu najděte postavení, ze kterého uvidí většinu základny. Přepněte se na dalšího vojáka, proběhněte minovým polem a opět opakujte čistku. Tentokrát narazíte na více vojáků, takže postupujte opatrně. Až bude i tato základna čistá, střelbou zničte minové pole před džípem a dojeďte až k tunelu, před kterým je položen zátaras. Až ho Jones zničí, tak si v domku u tunelu nezapomeňte sebrat další raketomet.

Vůbec nenasedávejte do džípu. Za tunelem na vás totiž čeká další dávka protivníků. Opět vám doporučujeme nejprve projít tunelem jako Foley. Tentokrát bude tichý postup důležitější než v předchozích případech, protože v případě poplachu budete muset čelit transportéru s kanónem, což je velmi nepříjemný protivník. Jako Foley tedy zastřelte vojáka na věži a pak pokračujte na kopeček za tunelem vlevo. Odtud můžete postřílet většinu vojáků. Pak se přepněte na někoho s raketometem, proběhněte tunelem a držte se ve východní části prostranství. Tudy se totiž snadno dostanete do boku transportéru, který pak jednoduše zlikvidujete. Nyní se můžete pustit do otevřeného boje. Na jihu prostranství je brána, kterou otevřete tlačítkem v kontrolní místnosti, která je hned vedle ní.

Před vámi je poslední dávka protivníků. Na řadě je tedy opět Foley. Nejprve

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb

Pravý analog » Míření

Křížek » Interakce s okolím (provedení akce blikající v pravém dolním rohu)

Kolečko » Změna postoje

Čtvereček » Povolení/zákaz střelby

Trojúhelník » Výběr aktivní zbraně nebo předmětu

R1 » Střelba/změna módu střelby při výběru zbraně

R2 » Přepnutí na cíl vpravo

R3 » Přepínání pohledů

L1 » Komunikace s týmem

L2 » Přepnutí na cíl vlevo

L3 » Zoom

SELECT » Mapa se seznamem úkolů

Směrové šipky do stran » Vykouknutí zpoza překážky

Směrové šipky nahoru a dolů » Přepínání mezi vojáky v týmu

Rozkazy:

Pro vydání rozkazu musíte podržet L1

Směrové šipky nahoru a dolů » Výběr vojáka, kterému chcete něco rozkázat

Křížek » Rozkážete vybranému vojákovi, aby vás následoval

Čtvereček » Přepne u vybraného vojáka povolení ke střelbě

Kolečko » Přikážete vybranému vojákovi, aby se přesunul na označené místo (natočte ho levým analogem)

Trojúhelník » Přikážete vybranému vojákovi, aby držel svou současnou pozici

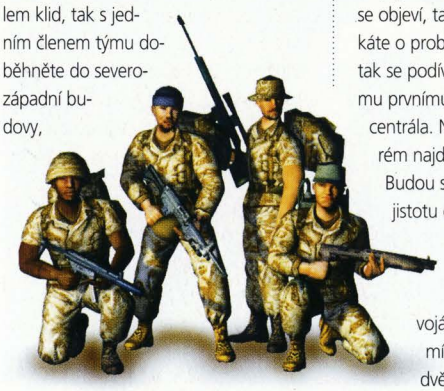
R1 » Všichni vojáci si lehnou nebo stoupnou

R2 » Všichni vojáci vás budou následovat

zlikvidujte střelce na věži a potom se potichu dostaňte až na kopec uprostřed prostranství. Jižně od něj vidíte těžký tank a vedle něj skupinky vojáků. Dva z nich jsou tankisté, které vám doporučujeme zneškodnit jako první. Pak můžete klidně rozpoutat peklo. Nechte irácké vojáky zapnout poplach a pak postupujte k bráně vedoucí do města. U vstupu do kontrolní místnosti dostanete závěrečný úkol, kterým je proniknutí do města. Postřílejte všechny vojáky, tlačítkem si otevřete bránu a se všemi muži na džípu projeďte k vnitřní bráně.

COMMUNICATIONS BREAKDOWN

Začínáte u brány, která vede na prostranství plné protivníků. Zaujměte se všemi členy týmu vhodná postavení a začněte se aktivně bránit. Díky rozlehlosti prostranství doporučujeme hlavně dobře umístit odstřelovače. Až bude kolem klid, tak s jedním členem týmu doběhněte do severozápadní budovy,



ve které v prvním patře najdete 2 protitankové raketomety. Další postup veďte směrem do širokého tunelu na východ od hlavní brány. Z tohoto směru se na vás budou neustále valit protivníci, takže bude vhodné postupovat s více muži najednou. Také vám doporučujeme popojíždět džípem tak, abyste od něj nikdy nebyli zbytečně daleko. Na konci úrovně se to bude hodit.

Tunelem se dostanete až do velké haly s několika bednami. Zde zaujměte pozice tak, abyste hlídali chodbu mířící na východ a vrata mířící na sever. Jedním z vojáků, kteří u sebe mají protitankové zbraně, postupujte do severní chodby. Tou se dostanete poměrně klikatou cestou až ke dveřím, které se otevírají tlačítkem na stěně. Tyto dveře ústí z boku na stejné prostranství jako vrata, za kterými by měl být zbytek vašeho týmu. Na prostranství už na vás čeká obrněný transportér, který nyní můžete snadno překvapit a zničit. Pak můžete začít postupovat i se zbytkem týmu. Čeká vás větší přestřelka, takže vám doporučujeme umístit odstřelovače na ochoz nad vraty. Až budou všichni před skladištěm mrtví, v kontrolní místnosti otevřete vrata a popojeďte džípem.

Při dalším postupu směrem na sever se připravte na další transportér. Jakmile se objeví, tak ho musíte zničit, jinak si říkáte o problémy. Až bude kolem klid, tak se podívejte na mapu. Blížíte se svému prvnímu cíli, kterým je komunikační centrála. Na jih od ní je dům, ve kterém najdete 2 protiletadlové rakety. Budou se hodit, takže si pro ně pro jistotu doběhněte. Pak opět s celým týmem postupujte kolem komunikačního centra. Na sever od něj vás čekají další vojáci, takže si dejte práci s rozmístěním týmu. Alespoň se dvěma členy potom vtrhněte do komunikačního centra a prostřílejte se až do místnosti s centrálním počítačem. Ten musí Jones pomocí C4 vyhodit do vzduchu.

S vojákem, který sebral protiletadlové rakety, vyběhněte na střechu a připravte se na přílet vrtulníku. Jakmile se objeví a na chvilku se zastaví na jednom místě, tak ho sundejte. Pak může Jones pokračovat v započaté práci. Musí totiž pomocí C4 vyhodit do vzduchu obě antény, které najdete na střeše. Dejte tým opět dohromady a pokračujte směrem na sever. Další část je poměrně lineární, takže vám nebudeme popisovat každý krok. Stačí podívat se na mapu, na které vidíte svůj poslední cíl.

Až se budete blížit na poslední prostranství úrovně, tak začněte postupovat velmi opatrně. Jednoho z vojáků nechte v tunelu, protože iráčtí vojáci mají tendence napadat vás zezadu. S vojákem vybaveným protitankovým raketometem pak vyběhněte na prostranství s velkými nádržemi. Z východu vám vyjede v ústrety těžký tank, takže na něj buďte připraveni. Až ho zlikvidujete, tak vyběhněte k nádržím se všemi vojáky a poctivě to kolem nich vyčistěte. Pak musí Jones položit nálože C4 ke všem třem dvojicím nádrží (položte je k panelu plnému nejrůznějších ukazatelů). Stáhněte se do tunelu, kde by si měl celý tým naskočit na džíp. Odpalte všechny nálože a vydejte se zpět na začátek úrovně. Cestou se příliš nezdržujte bojem, protože to je zbytečné riziko. Prvním velkým skladištěm projeďte co nejrychleji, protože do něj vjede těžký tank. U vstupní brány úroveň končí.

PRISONERS OF WAR

Tentokrát bude začátek o něco komplikovanější. Začínáte totiž jen s nožem. Vstaňte a běžte ke stolu v rohu místnosti. Z něj seberte pistoli s tlumičem a nějaké náboje. Pokud chcete brokovnici, tak se můžete prostřílet až na druhou stranu patra, ve kterém se právě nalézáte. Tam leží brokovnice na jednom ze stolů. Vhodnější je ale rovnou vyskočit dírou ve zdi a pokračovat směrem doleva. Zde se za rohem po chvilce otevřou dveře, za kterými se skrývá dvojice protivníků. Zlikvidujte je a pokračujte do další místnosti, ve které najdete další zbraně. Nejdůležitější je odstřelovačka Dragunov a pistole Makarov. Seberte také veškerou munici a pokračujte dál.

Dostáváte se do jihozápadního rohu vězení. Použijte odstřelovačku a zlikvidujte vojáka na strážní věži. Pak si vezměte do ruky opět pistoli a pokračujte k malé budově, ze které se vyklube cela, v níž je zavřen Foley. Pusťte ho ven a předejte mu odstřelovačku i s municí. Nyní to bude o něco veselejší. Pokračujte směrem na východ a za rohem najdete vchod do kanálu. Tím se dostanete k další malé budově, ve které je držen Jones. Toho samozřejmě také propusťte a pokračujte dál. Po chvilce se dostanete zpět do hlavní vězeňské budovy, ve které musíte osvobodit Connorse. Před jeho celou najdete první samopal, který se vám bude rozhodně hodit.

Vyběhněte ven a pokračujte ke schodům vedoucím na velké prostranství před vězením. Zde narazíte na velký počet vojáků, takže nejprve by měl zaúřadovat Foley se svou odstřelovačkou. Pak můžete na prostranství vyběhnout se všemi svými muži. Vaším cílem je malá budova na severním konci prostranství. Uvnitř najdete na stole Ak-74, což je velmi užitečná zbraň. Vedle jsou opřené 3 protitankové rakety, které by měl rozhodně dostat Connors. Nyní jsou tedy všichni členové vašeho týmu vyzbrojeni. Pokračujte chodbou, která vede do kanalizace. Tou se prostřílejte až k druhému východu. Zde najdete lehký kulomet, se kterým to Connors umí velmi dobře.

Za dalším rohem vás čeká velká přestřelka, která rozhodně nebude jednoduchá. Jako první by měl zaujmou pozici Foley, který vás bude krýt z dálky. Pak vyběhněte se zbytkem týmu a připravte se na pořádný masakr. Při tom se přepněte na Connorse a připravte si raketomet. V severozápadním rohu prostranství totiž zeď prorazí těžký tank, který musíte co nejrychleji zničit. Pak už by situace neměla být tak hrozná. V severní části prostranství je dům, ve kterém najdete spoustu munice. Jsou zde také nějaké lékárničky, takže váš tým by měl být plně vyzbrojen a připraven na další boje.

Dál postupujte do domu na západ od vás. Najít dveře by neměl být problém. Dům je samozřejmě plný nepřátel, takže postupujte opatrně. Vaším cílem jsou dveře vedoucí na severozápad. Otevřít jdou hned dvoje. Jedněmi se dostanete na malý dvorek a druhými na ulici. Je jen na vás, kudy budete postupovat. Oběma cestami se každopádně dostanete k mostu, který je bráněn početnou jednotkou. Někteří vojáci budou na severním břehu, ale hlavní síly jsou na druhé straně. Hlavním nebezpečím je tank, kterého se samozřejmě musíte zbavit v první řadě. Pak už jde všechno ráz na ráz. Průchodem ve zdi nalevo od mostu seběhněte do vyschlého koryta a pokračujte ke schodišti na druhé straně. Zde se prostřílejte až k ruskému Gazu, u kterého úroveň končí.

CHEMICAL WARFARE

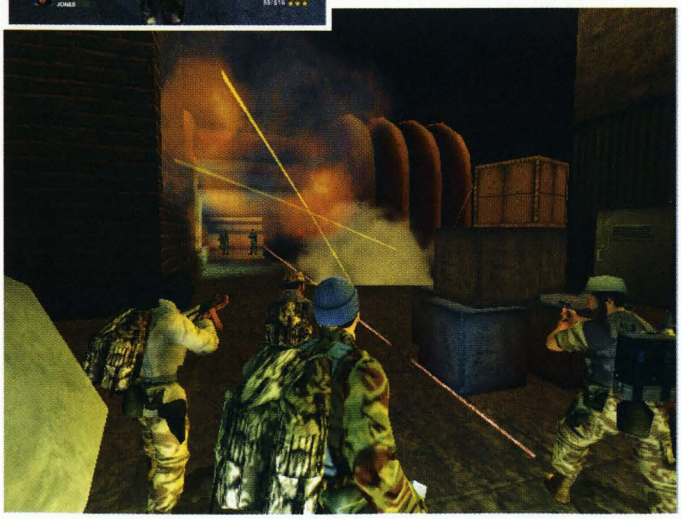
Tuto velmi dlouhou úroveň začínáte v jihovýchodním rohu vnější části základny. Vykoukněte zpoza malé skály a hned jste uprostřed boje. Vysuňte odstřelovače, který může skvěle využít větších vzdáleností ku svému prospěchu. Pod jeho krytím postupujte s ostatními členy týmu směrem na západ, kde vás čeká nepříjemné překvapení v podobě bunkrů s těžkými kulomety. Pro odstřelovače by to ale neměl být nepřekonatelný problém. Postupujte dál a za první dvojicí bunkrů můžete vlevo vejít do ubikací iráckých vojáků. Hned u vchodu najdete na stole ležet 3 nálože C4 a detonátor. Nyní stačí prostřílet se až do jihozápadního rohu základny, kde musíte nejprve neutralizovat další bunkr. Pak pokryjte odstřelovačem dveře u západní zdi. Jones k nim musí přiběhnout a pomocí nálože C4 je jednoduše vyhodí do vzduchu.

Nyní vyčistěte vnitřek této malé budovy. Pak se všemi členy týmu doběhněte dovnitř a pokud potřebujete, tak si doplňte munici. Následovat budou velké Connorsovy chvíle. Doporučujeme vám, aby dál vyrazil sám nebo podporován maximálně jedním mužem. Následovat bude totiž divoká přestřelka ukončená soubojem s těžkým tankem. Vyběhněte ze dveří a přímo před sebou uvidíte malé skladiště. V něm seberte 3 protitankové rakety a pokračujte směrem na sever. Narazíte sice na početnou jednotku nepřítele, ale nic se nedá dělat. V severozápadním rohu základny by se v těchto chvílích měl ukázat tank, který bude objíždět malou budovu postavenou u cesty. Díky ní můžete tank oběhnout a napadnout zezadu (zadní pancíř je podstatně slabší než čelní nebo boční).

Po zničení tanku pokračujte ke dveřím u severní vnější zdi. Následující dlouhá chodba vede do poslední části vnější vojenské základny. Na jejím konci si můžete ještě v malém skladišti doplnit munici a hlavně zásoby raket, které budete rozhodně potřebovat. Důležité jsou také nálože C4. Pak se připravte na další velkou přestřelku, která bude tentokrát ukončena soubojem se dvěma tanky najednou. Opět vám doporučujeme pokusit se vše vyřešit pouze s Connorsem. Ostatní členové týmu se totiž mohou stát velmi snadno cílem palby jednoho z tanků. Jednoduše vyběhněte ven a postupujte podél pravé stěny. Cestou se pokuste postřílet co nejvíce protivníků, ale moc se s nimi nezdržujte. Za rohem se za žádnou cenu nezastavujte, protože tanky právě vyjíždějí ze své stojánky. Proběhněte kolem malé budovy a namiřte si to rovnou ke komínům, které vidíte přímo před sebou.

Pokud jste byli dost rychlí, tak můžete komíny v klidu oběhnout a zaujmou pozici za velkým betonovým blokem. Z jeho levé strany snadno zničíte tank, který k vám stojí zády. Vidíte ho sice jen kousek, ale to na jeho zničení stačí. Pak si počkejte, až bude mít druhý tank věž natočenou směrem od vás a vystřelte na něj další raketu. Pokud ho nezničíte, tak postup opakujte. Až budou oba tanky zničeny, tak můžete začít celým týmem postupovat k hlavnímu vchodu do podzemní základny. Postřílejte vojáky vybíhající ze strany a potom v klidu vstupte dovnitř, čímž splníte jeden z hlavních úkolů úrovně.

Ve vstupním tunelu můžete naskočit do opuštěného obrněného transportéru, kterým snadno vyčistíte širokou chodbu spojující několik výrobních hal podzemní továrny. Dojeďte ke dvojice otevřených vrat, kde budete muset bohužel opět pokračovat po svých. Vejděte do východní haly se schodištěm vedoucím do prvního patra. Po něm vyběhněte nahoru a postupujte až do další výrobní haly, kde narazíte na první chemickou hlavici. Celým týmem kryjte Jonese, který ji snadno zneškodní (musí k ní přistoupit zezadu). Pak pokračujte do další haly směrem na sever a zneškodněte druhou hlavici. Nyní budete muset přeběhnout přes chodbu do východní haly s nosičem raket. V hale na jih od něj najdete kromě spousty vojáků třetí a čtvrtou hlavici.



Vraťte se k nosiči raket, který musí Jones zničit pomocí nálože C4. Při jejím odpálení ale odveďte tým do dostatečné vzdálenosti, protože výbuch bude mít opravdu pořádnou razanci. Nyní se vraťte do haly na západ od vás a spojovací chodbou proběhněte do haly směrem na sever. Zde najdete několik vojáků a zkompletovanou raketu s aktivní hlavicí. Pomocí ovládacího panelu na zdi zadní část rakety zvedněte a hlavici zneškodněte. Tím jste splnili jeden z primárních úkolů a v následující animaci uvidíte, jak do chodby vjíždí těžký tank. Pro Connorse by neměl být problém zlikvidovat ho pomocí rakety. Doběhněte do nejsevernější haly, kde Jones zničí další 2 nosiče raket. Pak se prostřílejte několika halami až do té nejjižnější, kde musíte zničit poslední nosič. Tím si zároveň prorazíte cestu ven a u branky v plotu můžete ukončit úroveň.

FIRES OF KUWAIT

Tato úroveň se bude celá odehrávat v prostoru velké rafinerie ropy. Po schodech před vámi vyběhněte i s celým týmem na malé nádraží. Zde zatočte doprava a postupujte směrem na východ. Po chvilce uvidíte krátkou animaci, ve které jeden z iráckých vojáků pokládá na východním konci nádraží velkou nálož. Postupujte dál a připravte se na příjezd nákladního auta plného vojáků. Do popředí by měl postoupit Connors, protože na severovýchod od nákladního auta bude útok vojáků podporovat obrněný transportér. Až ho zničíte, tak zbytkem týmu kryjte vojáka, který zneškodní natažený nálož.

Dál postupujte do domu nalevo od nepřátelského nákladního auta. Prostřílejte se až do malé kontrolní místnosti, do které radši nevstupujte s celým týmem. Kromě početné skupinky vojáků zde totiž narazíte také na další obrněný transportér. Až bude kolem klid, tak přivolejte zbytek týmu a rozmístěte je kolem ohořelých dveří na sever od kontrolní místnosti. Pak s jedním členem týmu zneškodněte nálož u transformátorů na západ od kontrolní místnosti. Následně se otevřou dveře, kolem kterých je shromážděn váš tým a vy můžete postupovat dál. Opět vám doporučujeme vytvořit maximálně dvoučlennou čelní skupinku, protože iráčtí vojáci v této úrovni velmi rádi hází granáty.

Budovou proběhnete do prostoru, ve kterém je umístěno několik obrovských nádrží. Doporučujeme vám umístit odstřelovače na jih od nádrží, protože z této pozice bude mít výborný rozhled. Také zbytek týmu rozmístěte na strategické pozice, protože zde budete čelit několika protiútokům. Až budete s rozestavením spokojeni, tak zneškodněte nálož umístěnou v severní části první nádrže. Pak postupte k druhé nádrži, u které je nálož umístěna ve stejných místech. Až bude odstraněna, tak pokračujte do budovy na sever od druhé nádrže. Tou se musíte prostřílet do velké haly plné potrubí. Hala je bohužel velmi nepřehledná a snadno v ní přijdete k úrazu, aniž byste věděli, odkud to přišlo. Snažte se zde moc nezdržovat a co nejrychleji zneškodněte nálož v její východní části.

Nyní musíte pokračovat budovou dál na východ. Několika následujícími chodbami se dostanete opět ven. Proběhněte kolem nákladního auta a kolem potrubí pokračujte směrem na sever. Zde vás čeká v okolí dalších velkých nádrží skupinka vojáků. Opět zaujměte obranné pozice a s vybraným členem týmu vběhněte do malé budovy na východ od nádrží. Uvnitř najdete kromě dvojice vojáků také poslední nálož. Jejím zneškodnění splníte primární úkol a můžete začít postupovat směrem na západ, kde najdete vchod do vstupní budovy rafinerie.

Vaším posledním úkolem v úrovni bude krýt vstup předvoje jedné z amerických jednotek do rafinerie. A nebude to úkol jednoduchý. Jakmile se budovou prostřílíte do místnosti s rozbitými okny, musíte začít jednat rychle. Do oken radši žádné muže neumisťujte, protože byste o ně přišli. Místo toho raději nejméně jednoho z mužů nechte krýt vaše záda. Connors si musí co nejrychleji vzít 2 protitankové raketomety opřené o stěnu pod okny a pak seběhnout po schodech do přízemí. Zde najdete vpravo další 2 raketomety. Postřílejte vojáky před východem, připravte si raketomet a venku zničte zezadu tank, který stojí kousek od vás. Pak pod okny vstupní budovy proběhněte na jih a zezadu zničte druhý tank. Nyní stačí postřílet zbývající irácké vojáky a úroveň je hotová.

AIR COVER

Po nepřehledné rafinerii vás čeká úroveň odehrávající se v docích. Naštěstí se bude celá mise odehrávat za plného denního světla, takže budete mít stále dokonalý přehled o situaci. Jako první by se měl na výzvědy vypravit Foley, protože kousek od vás je rozmístěna početná irácká jednotka. Vykoukněte zpoza rohu směrem na sever a pokuste se zlikvidovat co nejvíce vojáků bez dalšího postupu. Pokud už nikoho nevidíte, tak nechte odstřelovače v pozici vhodné pro podporu vašeho následného útoku. Ten vám doporučujeme provést pouze s Connorsem, který má u sebe několik protitankových střel. Přímo na sever od vás totiž stojí těžký tank, který by vám mohl pěkně zavařit. Po jeho likvidaci postupujte s celým týmem směrem k velkému prostranství na sever od vás.

Zde si budete muset rozvážit, jak rozestavíte své muže. Prostranství je totiž pod neustálou palbou vojáků v okolních oknech. Jakmile budou všichni vojáci pobíhající kolem vás mrtví, tak vám doporučujeme zaběhnout do relativního bezpečí budovy na západní straně prostranství. Vchod dovnitř najdete v jihozápadním rohu. Uvnitř nechte nejméně jednoho vojáka střežit chodbu, kterou na vás budou útočit nekončící proudy nepřátel. Pak se přepněte na Jonese, který musí pomocí nálože C4 vyhodit do vzduchu velkou protiletadlovou raketu uprostřed prostranství. Jakmile bude raketa zničená, tak můžete začít postupovat do prvního patra.

Budova je velmi rozsáhlá a narazíte v ní na spoustu vedlejších místností. Pokud chcete nabrat zkušenosti, tak všechno pěkně poctivě proběhněte. Kromě nepřátel najdete také několik zbraní s municí a lékárničky, které vám určitě přijdou vhod. Vaším hlavním směrem postupu by měl být západ. Po chvilce dorazíte do obrovského hangáru, v jehož středu stojí dopravní letadlo. Přímo z letadla a ze severozápadního rohu budou vybíhat vlny nepřátel, takže opět promyšleně rozmístěte svůj tým. V poslední místnosti před hangárem si také nezapomeňte sebrat protitankovou raketu, která se vždycky hodí.

Hangárem postupujte až do severozápadního rohu, kde vyběhnete po schodišti do další budovy. Čeká vás několik nepřehledných chodeb a schodišť, takže radši postupujte s menší údernou jednotkou. Jeden granát by pro váš tým mohl znamenat smrtelné nebezpečí. Drobnou komplikací je tma, která vás čeká v několika místnostech u konce budovy. Naštěstí s sebou máte brýle pro noční vidění, takže by to neměl být neřešitelný problém. Poslední dveře budovy musíte otevřít ovládacím panelem na zdi. Před jejich otevřením se ale takticky připravte na následující přestřelku. Je například docela vhodné umístit do dveří odstřelovače. Také vám doporučujeme předat všechny protitankové rakety Connorsovi (jednu najdete kousek od dveří).

Jakmile otevřete dveře, tak by měl Connors vyběhnout přímo na východ. Ze severní budovy totiž po pád vteřinách začne vyjíždět tank, kterému se musíte co nejrychleji dostat do zad. Díky tomu ho můžete snadno zničit jedinou raketou. Pak se podívejte do jihovýchodního rohu prostranství, kde do své pozice najíždí další tank. Ten uvidíte z boku, takže bude možná potřebovat rovnou 2 rakety. Až ho zničíte, tak vyběhněte s celým týmem na prostranství a zlikvidujte zbytky nepřátelského odporu. Pak všechny členy týmu strategicky rozmístěte a Jones může nastražit nálože u dvou protiletadlových raket a jednoho lehkého flaku. Pak to všechny odpalte a splňte tak dva primární úkoly.

Vaším posledním úkolem je zlikvidovat počítač řídící protiletadlovou obranu města. Jak můžete na mapě vidět, najdete ho v severozápadním rohu prostranství. Dveře vedoucí do budovy jsou ale umístěny spíše v severovýchodním rohu. Dovnitř rozhodně nemusíte posílat celý tým. Pro jistotu by měl jít jen Jones a jeden muž jako jeho doprovod. Po schodišti se prostřílejte do druhého patra a v něm začněte postupovat směrem na západ. Několika většími místnostmi se prostříláte až k počítači, který jako obvykle zničíte jedinou náloží C4. Pak se stejnou cestou prostřílejte zpět a v severovýchodní části přízemí najdete dveře vedoucí do hangáru s americkým obrněným transportérem. Postřílejte všechny protivníky a pak se s celým týmem přesuňte k transportéru.

SUPERGUNS

Úvod této mise vám velmi ulehčí lehký obrněný transportér, který dostanete k dispozici. Naskočte do něj a pomalu začněte postupovat ulicí. Vojáka, který automaticky zasedne k raketometu, můžete zatím schovat vevnitř, protože nebude potřeba. Těžký kulomet bude totiž na likvidaci pěšáků bohatě stačit. Trochu komplikovanější situace nastane na malém náměstí, které je iráckými vojáky vyloženě přecpané. Situace je tudíž dost nepřehledná a možná se vám vyplatí vystoupit a nechat zaúřadovat své ruční zbraně. Pokud vás ale nabírání zkušeností vyloženě nepálí, můžete klidně pokračovat dál.

Na náměstí bychom vás také neměli zapomenout upozornit na přístupné domy. Když se podíváte na mapu, tak podle jasných černých kontur poznáte domy, do kterých můžete vstoupit. Na náměstí je to například dům v jeho severozápadním rohu. Uvnitř vždy najdete nějaké lékárničky, protitankový raketomet a ruční palné zbraně. Z náměstí pokračujte ulicí na severovýchod. Zde se připravte na souboj s nepřátelským tankem. Váš transportér má naštěstí raketomet, který by si s ním měl poradit. Pak objedete jeden z přístupných domů a za ním vás čeká další tank. Nyní už by vás v transportéru nemělo potkat žádné nepříjemné překvapení. Stačí přejet po mostě na druhou stranu řeky, kde silnice vhodná pro transportér končí.

Za mostem vlevo určitě nepřehlédnete vrata vedoucí do velkého skladiště. Zde jako vždy tým rozdělte. Odstřelovačem kryjte postup a údernou dvojicí prozkoumávejte terén před vámi. Z první skladištní haly vede široká spojovací chodba do druhé haly. V chodbě vlevo najdete dveře vedoucí do prvního patra. Alespoň jednoho muže nechte v chodbě a po schodišti vyběhněte do malé kanceláře, ze které máte krásný výhled na první superdělo. Použijte Laser Designator a označte ho pro letecký útok. Po zničení děla seběhněte zpět do chodby a další halou skladiště opusťte.

Venku postupujte mezi kontejnery směrem na jih. V těchto místech na vás budou iráčtí vojáci útočit ze všech stran, takže při postupu nechávejte stále alespoň jednoho z mužů vzadu. Do jižního skladiště musí vběhnout Jones, který by měl těch pár vojáků uvnitř v pohodě zvládnout. Ve druhé hale vidíte v rohu velký kontrolní pult, který musíte pomocí nálože C4 vyhodit do vzduchu. V poslední hale potom seberte lékárničky a 2 protitankové raketomety. Vraťte se zpět na prostranství s kontejnery a postupujte směrem na sever.

Opět přichází Connorsova chvíle. Ve skladišti na západ od vás totiž číhá tank. Stačí podívat se od vchodu za roh a vyčíhat si chvíli, kdy má kanón natočený jiným směrem. Pak skočte dovnitř a pokuste se ho zničit raketou. Naštěstí jich máte slušnou zásobu, takže si můžete dovolit i dva výstřely. Po zničení tanku se skladištěm snadno prostříláte do dlouhé uličky s několika kontejnery. Tou se naopak prostřílejte na jih, zde se zase přepněte na Connorse, který má před sebou další práci. Projděte skladištěm vpravo a na ulici za ním už čeká další tank. Jako obvykle vykoukněte a v pravý okamžik na něj zaútočte.

Až bude i druhý tank zničen, můžete se svým týmem zaujmout vhodné pozice na ulici. Do skladiště přes ulici musí pokračovat jen Bradley. Ve skladišti vyběhněte po schodech na ochoz v prvním patře a pokračujte až do kanceláře v jeho jižní části. Odtud můžete z okna zaměřit druhé superdělo. Jeho zničením jste splnili další primární úkol, po kterém vás čeká ústup na místo vyzvednutí. To najdete na prostranství s několika kontejnery, přes které už jste několikrát přebíhali (podívejte se na mapu). Prostřílet se na něj nebude žádný velký problém. Horší to bude s tankem, který na prostranství přijede z jihu. Po jeho zničení stačí postřílet zbývající irácké vojáky a doběhnout k přistávajícímu vrtulníku.

PlayStation 2

XBOX

Svět her Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

PC CD HRY

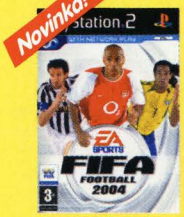
Půjčování a prodej DVD filmů. 1 film na 1 den za 29 Kč!!!

Více než 800 titulů her pro PlayStation 1, 2 a X BOX. Za dobré ceny.

Ukázka z nabídky her pro PlayStation 2.

Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

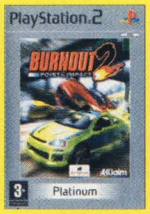
www.hrypresto.cz



FIFA 2004
1. 648,-

The Two Towers
948,-

TimeSplitters
878,-

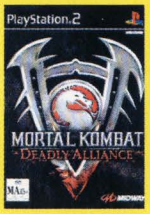


Burnout 2
958,-

Spyro: Enter the Dra.
958,-

Silent Hill D.C.
958,-

WRC II
878,-



Mortal Kombat
958,-

Indiana Jones
1. 598,-

Ratchet & Clank
878,-

Colin McRae 4
1. 698.-

Gran Turismo 3
878,-

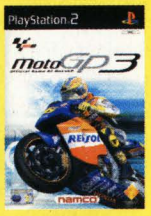
Formula One 2003
1.598,-

Pro Evolutiton Soccer 3
1. 748,-

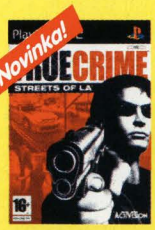
Jak II Renegade
1. 598,-

Resident Evil
958,-

WRC 3
1. 598,-



Moto GP 3
1. 598,-



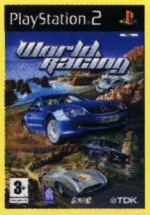
True Crime streets of LA
1. 698,-

F1 Championship
498,-

Warhammer 40,000
1. 298,-

Moto GP 2
878,-

Matrix
1. 598,-



Mercedes Racing
998,-

Dark Chronicle
1. 588,-

Socom
2. 098,-

Music 3000
1. 398,-

Tomb Raider
1. 298,-

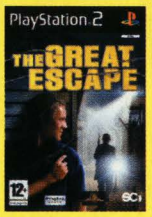
Tekken 4
878,-

NHL 2004
1. 698,-

Desert Storm II
1. 698,-

Ratchet & Clank 2
1. 598,-

Freedom Fighters
1. 698,-



Great Escape
1. 198,-

Pro Evo. Soccer 2
958,-

Soulcalibur II
1. 798,-

Zasíláme také na dobírku do 24 hodin. Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, www.hrypresto.cz

Poštovné při objednávce nad 600 Kč neúčtujeme! Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

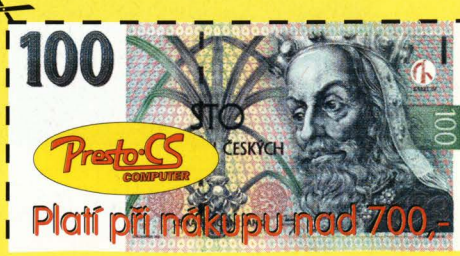
ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

Hry pouze na PlayStation:

- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** The Collective ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

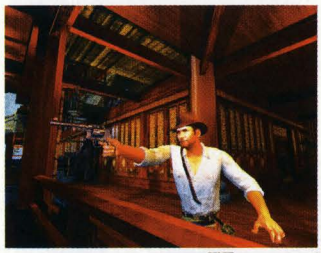
Skvělá akční adventure kombinovaná s prvky plošinovky. A hlavně Indy.

Máchání bičem a boj holýma rukama nás nikdy neomrzí...

CEYLON

The Gates of the Lost City

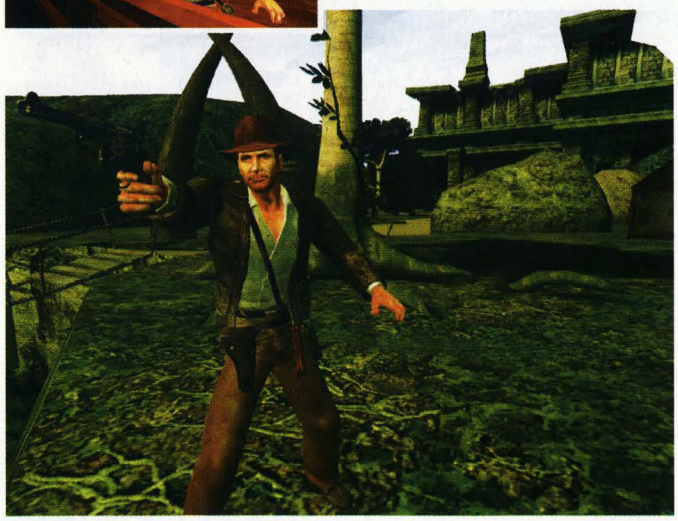
První kolo je minimum akce pro zahřátí. Takže hned od startu vyběhněte na kopec k soše zobrazené v animaci a druhou stranou seskákejte dolů k potoku. Za vodopádem si v tajné místnosti seberte sošku a pak už zamiřte rovnou na nádvoří chrámu. Ve fontánce nalevo si můžete doplnit vodu do čutory, kterou pak můžete použít pro doplnění energie. Z římsy u fontánky se dostanete na horní ochoz, ze kterého pak s rozběhem přeskočte na plošinu sousedící s nedalekou místností. Zde si seberte mačetu a druhým východem vyjděte ven. Spusťte se dolů nebo seskočte, a mačetou prořežte liány zatarasující vchod do svatyně. Za pomoci biče a lana se už snadno dostanete do další části džungle.



The Hunter's Camp

Utíkejte do sálu, ve kterém vám hra ukáže venkovní prostory a pak se vydejte do cimry napravo. Je to sice dost zarážející, ale nepřítele nejlépe udoláte pěstmi, takže zapomeňte na mačetu i bič a bijte se ručně. Po zneškodnění protivníka mačetou přeřízněte provaz a otvorem po bedně seskočte dolů. Nezapomínejte rozkopávat bedny a kontrolovat jejich zbytky, mnohdy se stane, že přehlédnete nějakou užitečnou věc.

Po vyjití ven se vydejte po schodech nahoru a doběhněte po balkonu až k zarostlému oknu. Za ním je jen fontánka, ale proč to nenapsat, že? Tak, vraťte se na balkon a vylezte na zbořenou římsu. Bičem se přehoupněte na druhou stranu jámy, seskočte na malý plácek a přitiskněte se ke stěně. Po úzké římse se protáhněte okolo sloupu. Použijte bič a dostaňte se k páce zatížené bednou. Tu shoďte a seskočte si dolu pro artefakt. Stejnou cestou se dostanete zase nahoru. Vstupte do



chodby v chrámu, bičem přeleťte nad pastí. Další jámu opět absolvujte s bičem a pak už se dostanete na otevřené prostranství s vodou.

Skočte do vody, plavte na protější ostrůvek odkud se dá vylézt na cestičku s kašnou a přeskočit na vyvýšeninu nad vodou. Z té už se vydrápete přes sousední sloup na plošinu u provazu. Zhoupněte se na druhou stranu laguny, prořežte si cestu a přes chlápka s brokárnou projděte k rozbořenému balkonu. Z něj snadno přeskočíte na další plácek, odkud se bičem dostanete z této části.

Až se propadnete do zatopené části, vylezte z vody a vyšplhejte se na římsu. Z ní už uvidíte páku, kterou sepněte, a otevřou se dveře do další úrovně.

The path of the Ancients

Bičem se přehoupněte přes propast a vyběhněte na nádvoří. Fontánka je napravo od vás, pokud ji potřebujete. Dobrovolně můžete seběhnout po schodech a doběhnout do cimry se žebříkem, po kterém vylezete do místnosti s vypínačem, který vám otevře dveře od tajné místnosti. Pak se vydejte po balkonech dozadu až na most, na který se dostanete za pomoci biče. Na jeho druhé straně bude malá římsa, které se chytněte a přeručkujte po ní doleva. Zde už stačí prozkoumat zazděnou bránu, zlikvidovat chlápky, co přijdou, a sebrat v jednom z vchodů výbušninu, kterou pak odpálíte zeď.

The Palace of Forgotten Kings

Otevřete bránu a vyběhněte na prostranství. Ze všeho nejdřív musíte zlikvidovat všechny nepřátele, teprve pak se otevře cesta dál. Nezapomeňte si načepovat vodu. Po spadlém sloupu se vyškrábejte na úroveň horního patra a přeskákejte ke vchodu do místnosti. Seskočte dolů a vyběhněte ven na zahrádku. Po popínavých rostlinách vylezte nahoru a oběhněte zeď. Následující překážky asi nezvládnete napoprvé, ale nic se neděje. Utíkejte rovně, dokud se neropadnete do sklepení. Vylezte z něj a jděte tou samou cestou co předtím a jámu přeskočte. V další chodbě se prokutálejte šipkami a v poslední taktéž (pozor, hned za pastí je další díra). Doběhněte k velkým schodům a dvakráte na jeden skok se přehoupněte bičem k zarostlému východu z úrovně.

River of Fangs

Tato úroveň bude poměrně jednoduchá. Nejdřív se dostaňte z oblasti pastí, to je jednoduché. Postarejte se o dotírající chlápky a pak pákou otevřete východ z velkého sálu. U stanů nalevo rozbijte bedny a seberte si věci. Teď jděte na most a šikovně spadněte do řeky pod ním. Po mostě nejde přeskákat, takže jen skočte, nic víc. Vylezte na břeh a seberte lebku. Tou pak odlákejte krokodýla a plavte po proudu řeky směrem od mostu. Na konci řeky plavte za vodopád a tam rozbijte bednu na plošince. Pak skočte zpět do vody a doplácejte se k menšímu ostrůvku, odkud budete moci přeskákat do dalšího velkého sálu. Dvěma vypínači si otevřete cestu dál.

Temple of the River Goddes

Plavte stále rovně, dokud se nedostanete do rozlehlé jeskyně. Vylezte z vody a vyběhněte po schodech k ústům sochy. Zatáhněte za páku a utíkejte ke kleci, která se spustila

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Ovládání kamery
Šipky » Pohyb v inventáři
Křížek » Primární útok
Čtvereček » Sekundární útok
Kolečko » Skok
Trojúhelník » Akce/přitisknutí se ke stěně
L1 » Kamera z pohledu první osoby/kotoul
R1 » Kryt/bezpečná chůze
L2 » Vyndání/zandání zbraně
R2 » Doplnění munice

dolů. Po ní půjde přeskočit na další plošinku. Odtud vede okolo fontánky cesta k sérii pastí, za nimiž se dostanete k páce, která otevře průchod v soše. Skočte do vody a zamiřte do další úrovně.

Into Sacred Caverns

Utíkejte po schodech nahoru až k roštu s dírami. Rychle po něm přeběhněte a dejte si pozor, aby vás nerozmáčkl kámen, který se spustí seshora. Rychle na něj vylezte a použijte ho jako výtah. Seskočte na druhou stranu zátarasu a pak jděte ke dveřím. Poté, co se podlaha propadne, ocitnete se na sklužavce. Pokuste se na ní udržet až do konce a přistát na trámu před vámi. Bičem se přehoupněte na cestičku z prken a jděte doleva. Najděte žebřík a po něm vylezte nahoru. Utíkejte ven z jeskyně s nízkým stropem a po kořenech vylezte nahoru na menší plácek. Odtud skočte na liánu. Vylezte o kousek výše, pak se rozhoupejte a skočte na pevnou zem. Načepujte si vod(k)u a doběhněte k páce. Po jejím zatáhnutí sjede dolů klec, kterou uvedete do pohybu po opětovném zatáhnutí za páku. Ve velkém sále zaktivujte spínač na zdi a cestu dál máte volnou.

The Silnet Guardians

Smyslem této zkoušky je projít přes strážce citlivé na hluk - to je po trávě. Pokud byste přeci jen museli šlápnout na holou zem, porozhlédněte se po lebkách, na které strážce hlukem nalákáte.

The Idol of Kouru Watu

Utíkejte k vodě, ale zatím do ní neskákejte. Sošku hlídá velký bílý krokodýl, kterého kousnutí se rovná smrti. Nejdřív ho lebkou odlákejte pryč a pak skočte do vody a rychle plavte do brány nalevo. Vylezte z vody, vyběhněte schody a zapněte spínač. Teď se vraťte dolů a přeskočte na druhou stranu mostu. Lebkami se pokuste nalákat albína do místnosti a zavřít ho tu. Pak se vydejte do hlavní haly. Nyní bude následovat jednoduché skákání. Vylezte na první klec, která bude nejníže nad vodou, a z ní skočte na druhou. Odtud k páce, za kterou zatáhnete atd. Až se rozevře pyramida, skočte do vody a plavte k ní. Vylezte na ni a vezměte si artefakt. Skončíte pod hladinou a máte jen trochu času na prořezání zarostlého otvoru. Poté, co vyplavete na hladinu, zamiřte ke dveřím, kterými jste přišli.

PRAHA

The Castle Gates

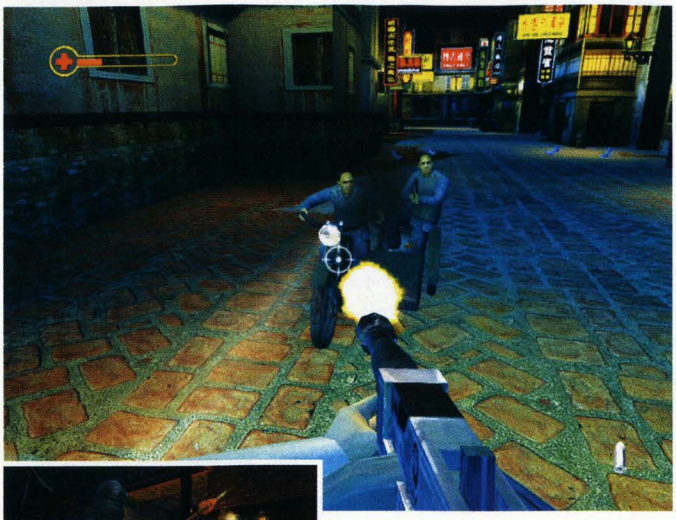
Doplňte si vodu v čutoře a utíkejte stále podél zdi, dokud nedoběhnete k polorozbořenému sloupu. Vylezte na nedaleký květináč a z něj skočte na sloupek. Vylezte na ochoz a doběhněte po něm až na druhou stranu brány. Zde skočte na provaz a slezte dolů. Chodit po mostě je zbytečné, je tam jen lékárna a gestapákova bouchačka. Takže po schodech seběhněte dolů ke spodku mostu a skočte na vodovodní trubku. Po té přeručkujte na plošinku vpravo. Bičem se přehoupněte k řetězu a z něj skočte na cestičku pod mostem. Nalevo máte pistoli s náboji, napravo dveře do další úrovně.

The Dungeon

Utíkejte na konec balkonu a bičem se přehoupněte do výklenku nalevo. Slezte po žebříku a utíkejte dál dolů po schodech. Proběhněte malou jídelnou a dalším východem se vydejte do chodby s pastmi. Až ji proběhnete, zatáhněte za spínač. Vyběhněte do kopce a bičem se znovu přehoupněte do již otevřeného výklenku. Tam spínačem otevřete dveře. Jděte do chodby za dveřmi a doběhněte k propasti. Vezměte si bič, skočte směrem k háku a za letu se chytněte bičem a přehoupněte na druhou stranu místnosti. Přitiskněte se ke zdi a protáhněte se do chodby nalevo. Zatáhněte za páku na konci chodby a jděte zpět k propasti. Klec spadne dolů a vy budete moci skočit na řetěz. Po něm pak vylezte o kousek nahoru, rozhoupejte se a skočte do vyššího otvoru. Proklestěte si cestu až do sálu s fontánou a vylezte na můstek. Zatáhněte za pravou páku a po spuštěných řetězech vyskákejte do výklenku s pákou. Po zatažení za páku absolvujte stejnou cestu zpět na most. Nyní zatáhněte za levou páku a po řetězech přeskákejte do východu z úrovně.

The Courtyard

Kamera vám ukáže, kam se máte dostat. Pokud se vám to povede nepozorovaně, vaše plus. Takže doběhněte k nákladáku, seberte sapika a výbušninu a zamiřte ke kašně. Tam položte nález a utíkejte se



schovat. Po explozi skočte do studny a plavte tunelem až na konec chodby. Zatáhnutí za páku otevře mříž, za kterou bude další páka aktivující tajný východ.

The Great Hall

Vyběhněte z místnosti, seběhněte po schodech dolů a otevřete dveře do jídelny. Vyběhněte po schodech na balkón a oběhněte ho na protější stranu místnosti. Pod schody se dá doplnit čutora, jinak se bičem přehoupněte na prostranství nad schody. Pak zneužijte lustru jako dalšího úchytu pro bič a cesta do další místnosti je nadosah. V hale uvidíte pár gestapáků debatujících u stolu. Takže teď se přitiskněte ke sloupu nalevo, protáhněte se po římse a doběhněte k páce, se kterou na Němce spustíte lustr. Zahákněte se bičem kruhu zavěšeného na trámu a chytněte se řetězu, na kterém byl lustr. Potom se natočte doprava a skočte na balkon. Projděte místností s krbem do zadního salonku, ze stolu si vezměte klíč a vydejte se na chodbu. Nyní už konečně můžete otevřít dveře ve spodní části schodiště.

The Library

Vítejte v knihovně. Pokud potřebujete doplnit tekutiny, zamiřte do místnosti pod schody. Pak jděte zpět do přízemí a odtud vlevo. Dostanete se ke krbu, na ten vylezte a bičem se zhoupněte na balkon v prvním patře. Páky na schodech si zatím nevšímejte a vylezte po dalším žebříku o patro výš. Chytněte se bičem lustru a zhoupněte se na protější stranu knihovny. Napravo od vás bude v čele regál, okolo kterého se protáhněte k žebříku, vedoucímu do nejvyšší části knihovny. Vylezte po něm a sepněte spínač. Stejnou cestou se vraťte zpět do prvního patra a zatáhněte za páku u schodiště. Seběhněte po schodech dolů a zaběhněte do výklenku, který jste předtím odkryli. Seberte knihu a vraťte se do prvního patra. Přehoupněte se na druhou stranu knihovny a jděte do boxu. Do regálu vložte knihu a dostanete se do tajné místnosti ve které seberte mapu a zase se vydejte zpět do knihovny. Automaticky vám hra ukáže východ z úrovně.

The Astrologer's Clock

V první místnosti vás čeká zrádná past. Postavte se ke sloupu s korunkou čelem ke kameře a seberte artefakt. Nyní musíte rychle utíkat ke vzdáleným dveřím, než se zavřou a Indy se udusí.

Ve druhé místnosti zatáhněte za páku u smrtky a démonovi dejte korunku. Jděte k pákám. Znamení otočte jednou vpravo a ručičky dejte podle obrázku, který si vyvoláte stisknutím ⊡. Pak se otevřou dveře do zbrojnice.

Armory

Vylezte po žebřících na cimbuří a po filmečku seběhněte k okraji střechy. Přimáčkněte se ke zdi a protáhněte se okolo římsy na cestu u dveří. Doběhněte k věži a po železném žebříku vylezte na věž. Skočte na řetěz za oknem a slezte po něm dolů - tak abyste nespadli, ale aby Indy vykopl prosklené okno. Poté, co přistanete v místnosti s gestapákem, odejděte dveřmi do spojovací chodby, vylezte nahoru po žebříku a vytáhněte se do druhé věže. Z té seskočte na stříšku na protější straně. Rozkopněte zasklené střešní okno a skočte do galerie. Rozbijte vitrínu, popadněte meč a jděte po schodech za vámi. Dostanete se do spojovací chodby, ze které se vraťte na věž a po laně sjeďte dolů na střechu domku, kde jste začínali. Nyní se můžete vrátit k hodinám.

Opakujte stejný postup jako předtím a jako znamení zvěrokruhu dejte štíra. Nastavení ručiček znázorňuje meč.

The Observatory

Vyběhněte schodiště a projděte odemčenými dveřmi do malé místnosti. Z ní zamiřte druhými dveřmi ven a skočte na řetěz. Vylezte o kousek výš a z řetězu skočte na kamenný blok u chrliče. Z něj vylezte na střechu a po té se pak dostaňte na most spojující věže s observatoří. Seběhněte pár schodů k základně mostu a bičem se zhoupněte na spodní ochoz observatoře. Vstupte do hvězdárny, ze stolu v horním patře si vezměte páku a použijte ji u mechanismu vespod. Vyběhněte nahoru k dalekohledu a prozkoumejte odkrytý obraz. Vezměte svitek, vylezte po žebříku na dalekohled a přeběhněte po střeše hvězdárny k lanu, po kterém sjeďte k únikové chodbě. Na cestě zpět k hodinám se už není kde ztratit.

Nyní jako zvěrokruh dejte blížence, slunce na šestou a měsíc na jedenáctou hodinu.

Vega's Tower

Vyjděte z místnosti. Po řetězu přeskočte na balkon ke gestapákovi a pak vyběhněte po točitých schodech nahoru. Skočte na druhou věž a oběhněte ji. Pak vyběhněte po malém schodišti a skočte zpět na druhou věž. Po obvodu se dostaňte až do zvonice. Nastupte do výtahu a vyjeďte nahoru. Nejdříve zatáhněte za páku na zemi, poté na lešení a Indy odletí na primitivním letadélku pryč. Po přistání se vytáhněte do místnosti. Jděte k trůnu a seberte krystal. Teď se rychle musíte přes knihovnu dostat na horní balkon a po řetězu ven. Pak sešplhejte po řetězech na točité schodiště a vrátíte se zpět k hodinám.

Poslední kombinace jsou váhy s ručičkami na desáté hodině.

- The Laboratory

Proti obrovi vám nepomůžou žádné zbraně ani síla. Jediné, co ho zraní, je zelená tekutina v lahvičkách. Po zneškodnění první formy se robot naštve a budete ho muset nahánět se zeleně svítící tyčí, která ho bude zraňovat.

ISTANBUL

Istanbul Breakout

Jste úplně oškubaní, jak věřitelé Harvardských fondů. Dík pomoci se vám podaří uvolnit se z řetězů a přes stráže se budete moci probojovat ven. Nemáte ani lékárničku, takže buďte opatrní při soubojích. Po schodech seběhněte dolů na ulici. Možná vám pomůžou granáty povalující se za dřevěnou bednou. Vylezte na barák, kde hlídal Arab, a seběhněte po schodech do dlouhé chodby s celami. Na jejím konci najdete v jedné z místností svoji výbavu. Vraťte se na střechu a bičem se po kabelu přehoupněte na další dům s Arabem. Seběhněte z něj dolů a utíkejte dál. Zbavte se syčáka u kulometu a pokud chcete, zastřílejte si. Pak utíkejte cestou vedoucí k dalšímu domu. Poté, co dorazíte na velké prostranství, budete chyceni do pasti, ale Číňanka vám zase pomůže. Vběhněte do domu s lešením, po kterém vylezte a skočte na řetěz. Ze řetězu přeskočte k oknu a po římse obejděte kopuli věže. Pak přeskočte k další věži a po lešení vylezte k výtahu, ze kterého shoďte krabici. Po kabelu sjeďte dolů na další věž a z ní po lešení slezte dolu. Velká budova, u které se objevíte, je váš cíl. Vylezte po lešení a oknem do ní.

The Secret of the Mosque: Part1

Utíkejte nalevo a bičem se přehoupněte do protějšího rohu místnosti. Skočte na klouzačku a před jejím koncem skočte a bičem se chytněte zavěšené lampy. Doběhněte k balkonu se dvěma nácky a po římse přejděte k nedaleké plošině nalevo. Proběhněte halou a seběhněte všechny schody, dokud se nedostanete k rozpadlé zemi. Přehoupněte se rovně a poté na další kus podlahy (pokud si chcete doplnit čutoru, musíte se podél stěny protáhnout napravo a pak se přehoupnout přes propast). Seběhněte násep a skočte

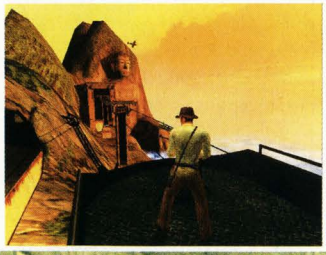
směrem do chodby a ve skoku se zachytněte lampy. Utíkejte na rozcestí a zahněte napravo. Zabijte hordu Němců a ve velkém sále prohlédněte stolek napravo. S výbušninou nyní zaběhněte odpálit prasklou zeď v předchozí chodbě.

The Secret of the Mosque: Part2

Utíkejte chodbou k rozbořené zdi. Prokutálejte se dírou a seberte artefakt. Pak se vraťte do chodby a vylezte na lešení. Po tom se dostanete až ke spadaným prknům, po kterých vylezte do nejvyšší části místnosti. Přeskočte přes jámu a vlezte do otevřené větrací šachty. Až vylezete v lázních, načepujte si z fontánky vodu a počkejte, než přijedou náckové výtahem. S tím pak odjeďte k jeřábu. Vlezte do jeřábu a pohrajte si s páčkami. Nejdřív vezměte hlavu a přesuňte ji nad jámu. Poté, co se na vás přijde podívat oficír, vylezte po spuštěném žebříku, pak na rameno jeřábu a doběhněte až na hlavu sochy.

The Sunken Palace

Plavte rovně ke zdi, na kterou vylezte a seberte si kyslíkovou láhev. Pak skočte do vody na druhé straně zdi a plavte rovně, dokud se vám nepředstaví pan Čelisti. Zahněte vlevo, plavte k ruce a u ní se dejte doprava. Vylezte z vody a utíkejte k baráčku. V něm seberte mapku a harpunu

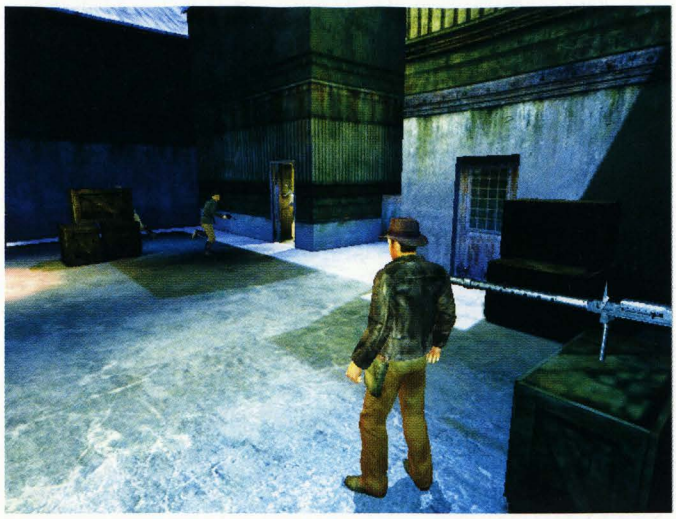


s municí. Pokud odejdete druhými dveřmi, dostanete se do oplocené oblasti, u které je za otvorem ve zdi uschována fontánka. Po návratu k vodě do ní skočte a plavte ke dvěma potápěčům, u kterých bude bedýnka s trhavinami. Poté, co si jednu výbušninu vezmete, můžete se vydat zpět do jeskyně, kde jste začínali. Tam vám kamera ukáže sloup, který odpalte, vyběhněte po něm a přeskákejte po ruinách až na jeřáb. Jako „Jones jeřábník" vyzvedněte hlavu a pak ji použijte jako demoliční kouli na stěnu napravo. K otvoru ve zdi se už dostanete sami. Konec úrovně je ukryt za dveřmi v levém horním rohu.

The Gates of Neptune

Hupsněte do vody a proplavte ruinami, přičemž se dívejte, kde by se dalo vylézt z vody. Až stanete na souši, přehoupněte se bičem na další blok rozvalin, vylezte na římsu a po ní obejděte stěnu na druhou stranu. Pak přeskočte na další blok a nalevo byste už měli vidět schodiště, na které se snadno dostanete. Teď už jen stačí doběhnout si pro první minci.

Seskočte zpět do vody a plavte stále rovně, pryč od první mince, dokud neuvidíte zelené světlo označující vchod do domku. Vplavte tam, vyběhněte po schodech a přeskákejte po bloku domků. Až se dostanete na konec, skočte do vody na druhé straně. Najděte výlez z vody a v ruinách doběhněte k ohníčku, kde seberte dvě trhaviny. První použijte na stěně, ke které se lze dostat po spadlém sloupu, a druhou použijte pod vodou. Na obou místech naleznete minci. Vraťte se k ohni a běžte do další jeskyně. Napravo od vchodu bude schovaná lé-



kárna, tam můžete, ale nemusíte použít poslední trhavinu. Pak skočte na provaz, který visí napravo od lávky u jezera, vylezte po něm na střechu a po horních balkonech opusťte jeskyni. Až se dostanete k rozbořenému mostu se vzorem na podlaze, skočte do vody. Tam naleznete poslední minci. Přeskočte most a doběhněte ke čtyřem sloupům, kam mince zasaďte a zatočte za uzávěry.

The Fall of the Sea King

Utíkejte k zatopené místnosti a skočte do vody. Ponořte se do díry a proplavte ji až do místnosti, ze které povede schodiště. Utíkejte po něm a až se dostanete k soukolí, zatočte uzávěrem. Vraťte se zpět do chrámu a plavte k Poseidonovi. Kousek před ním uvidíte animaci se dvěma potápěči. Oberte je o dva kousky výbušnin a jednou odpalte Poseidonovi nohu. Pak vylezte ven z vody a po rybí hlavě nalevo se zhoupněte na další balkon. Utíkejte a nezastavujte se, neb se ho kousek rozpadne, ale Indy by se měl chytit. Potom použijte trojzubec jako úchyt biče a zhoupněte se na druhou stranu chrámu. Další výbušninu položte Poseidonovi k prdýlce a vylezte do výklenku s fontánkou za vámi, který by vám měl posloužit jako úkryt před výbuchem. Pak skočte do vody a doplavte k sloupu, ze kterého skočte na římsu na boku sálu. Po víně na stěně vylezte ke stropu a běžte k Poseidonovi. Bičem se zhoupněte na lampě a skopněte polorozbořeného Poseidona.

The Kraken's Lair

Vylezte na břeh nalevo od vás a seberte zlatou harpunu a dvě výbušniny. Utíkejte do nejvzdálenějšího místa od Krakena a čekejte, dokud k vám nedoplavou medúzy. Pak rychle skočte do vody, plavte co nejblíže ke Krakenovi a zlatou harpunou mu začněte střílet do některého z očí. Dávejte si pozor na medúzy, jinak vás odtáhnou k obří sépii a ta vás sežere. Pokud se vám povede Krakena zahnat, plavte rychle k nejkrajnějšímu sloupu a umístěte na něj bombu. Měli byste stihnout dát bombu i na vedlejší sloup. Poté, co takto odpálíte všechny čtyři sloupy, Kraken uteče a objeví se artefakt.

HONG KONG

Tato etapa hry je z 90% jen boj a střílení a nemáte se kde zaseknout, takže návod na ni je v podstatě zbytečný.

PENG LAI LAGOON

The Secret of Peng Lai Lagoon: Part1

Plavte do laguny, vynořte se na hladinu a zamiřte ke konstrukci napravo. Vylezte na ni, rozbijte bedny a seberte kyslíkovou nádrž a bombu. Pak hupsněte do vody a plavte přímo ke dnu. Tam se vydejte do nitra rozlomené ponorky a v ní seberte trhavinu. Teď plavte k prasklině ve skále hlídané potápěčem a odpalte ji. Naberte vzduch a vplavte do otvoru. Ponořte se do prolákliny a pak plavte nalevo. Plavte tunely až do jeskyně, kde se budete moci vynořit. Vylezte na ostrůvek, z něj skočte na lano a pak už jen doputujte ke dveřím chrámu.

The Secret of Peng Lai Lagoon: Part2

Super mise ;-). Utíkejte napravo a chopte se kulometu. Vystřílejte

skopčáky a vraťte se do míst, kde jste začínali. V protějším výklenku za sloupem seberte výbušninu a odpalte s ní stěnu na konci chodby. Tam všechno vysbírejte a vylezte oknem nad schodištěm ven z domu. Teď utíkejte dlouhým koridorem až k laguně. Tady skočte do vody a plavte k plošině nalevo, na kterou vyjeďte výtahem. Vlezte do jeřábu a chopte se ovládání. Seberte plovoucí plošinu a přeneste ji napravo. Vytáhněte ji nahoru a opusťte řízení. Pak po žebříku vylezte na kabinu jeřábu a z ní přelezte na jeho rameno. Po tom doběhněte na konec a bičem se zhoupněte na plovoucí plošinu. Z té pak skočte na balkon se dveřmi do další úrovně.

Iron Cross

V následujících misích bude více než nežádoucí, být zpozorován. Pokud se tomu stane, nenechejte hlídku zapnout alarm, nebo se ho pokuste co nejrychleji zase vypnout, jinak na vás napochodují kolíci s plamenomety. Po vběhnutí do skladiště vyběhněte schody napravo a schovejte se v kanceláři. Počkejte, až kolem vás přejde hlídka, a pak za jejími zády utíkejte ve směru, odkud přišla. Vyběhněte po schodech a zajděte si do kanceláře napravo pro svitek. Pak se zase vraťte do skladiště a seběhněte po schodech dolů, kde projděte dvojitými dveřmi. V tomto skladišti jen zlikvidujte nácky a doběhněte do dveří, které vám hra ukáže v krátkém filmečku.

The U-Boat Base: Part 1

Vylezte po žebříku a projděte dveřmi. Pod první sadou schodů budou napravo dvojité dveře, kterými se dostanete do chodby spojující mezi sebou jednotlivé úseky. Až ji proběhnete a vyjdete z ní ven, uvidíte oficíra, jak spouští alarm. Rychle se chytněte kulometu a začněte to tu kropit. Nepouštějte se automatu, dokud se v animaci neukáže, jak se otevře brána k autu. Pak vypněte alarm a doběhněte do oplocené části. Vylezte po žebříku, přeskočte na auto a z něj pak na strážní domek. Vlezte do něj, aktivujte vypínač a pak se vydejte k poklopu, který jste otevřeli.

The U-Boat Base: Part 2

Vylezte po žebříku z ventilace a utíkejte do kontrolní místnosti. Proběhněte ji a na konci balkonu přehoďte páku. Skočte do vody a plavte do sekce oddělené zábradlím. Rozbijte v ní bedny a naleznete artefakt. Pak se vraťte na balkon a bičem se přehoupněte na druhou stranu doků. Běžte do chodby a v kontrolní místnosti napravo seberte papíry. Pak seběhněte schody dolů, oblečte si uniformu a utíkejte rovnou k ponorce.

PENG LAI MOUNTAINS

The High Road to Peng Lai

Po příjezdu se vydejte do budky nalevo. Pákou na stěně otevřete vrata garáže. Vyjděte na rampu a zamiřte do garáže. Po bednách vylezte k díře ve zdi a projděte do sousední místnosti. Z té pak vylezte ventilací ve stropě. Utíkejte podél balkonu k budce a zatáhněte za páku ovládající jeřáb. Teď jděte do malého domku a v něm bude za dveřmi uschované ovládání ventilace. Sepněte ji a utíkejte k posunutému jeřábu, který použijte jako hák pro bič, a dostaňte se k ventilaci. Tou pak snadno projdete až do místnosti s východem do další úrovně.

The Infiltration

Vyběhněte do haly s lanovkou a rychle se postarejte o přerostlou hitlerovskou mládež dřív, než někdo stačí spustit alarm. V místnosti s alarmem zatáhněte za páku. Pak slezte po žebříku, utíkejte k lanovce a vlezte do plechové buňky. Vyběhněte schody a vyjděte druhým východem ven. Tam zatáhněte za páku a utíkejte po konstrukci nahoru a pak dozadu k bedně. Vylezte na ni a bičem se přehoupněte na další konstrukci. Vlezte do ventilátoru a proběhněte jím do další haly.

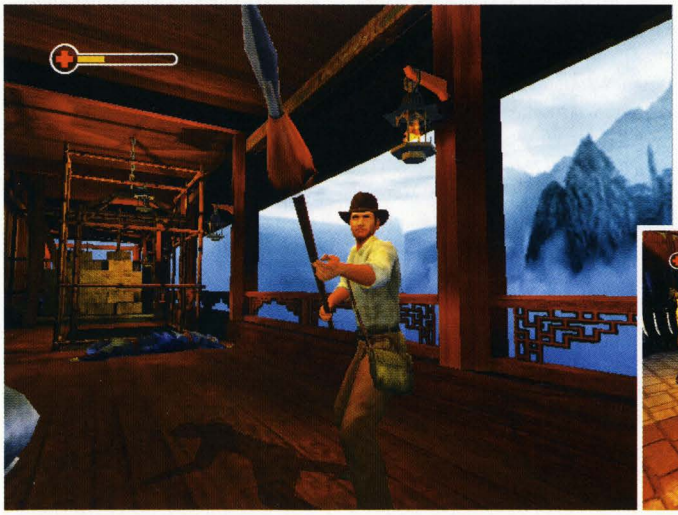
Z ventilační šachty se přehoupněte na konstrukci a doběhněte po ní až dolů. Zalezte do dveří na jejím konci a ve velíně přehoďte páku. Přes jídelnu odejděte k železnému roštu, který je místy pod napětím. Dostaňte se k páce na jeho druhém konci a přehoďte ji. Tak si zajistíte bezpečný průchod ke dveřím v zadní části haly. Spousta chodeb a dveří vás zavedou na začátek úrovně, k jejímuž dokončení stačí pouze přehodit páku v místnosti s alarmem a odejet lanovkou.

Terror at 2000 Feet

Jednoduchá mezihra. Zbavte se osádky druhé kabiny a kulasem střílejte letadýlka, dokud se mise neukončí.

The Airbase

Sejměte oba nácky, co chodí v doku, a otevře se vám cesta dál. Obdobné to bude v malém překladišti, kam se potom dostanete. Ve skladu se schodištěm vyběhněte nahoru a vylezte po bednách nalevo na velký kontejner. Z něj pak skočte na obytnou buňku a otvorem ve stropě se spusťte dovnitř. Proběhněte kancelářemi až do hangáru a zde level končí.



Ascent to Adventure

Přímou cestou doběhněte k prvnímu kulometu a vystřílejte letadýlka. Poté se vraťte ke dveřím a vylezte na nedalekou plošinku. Bičem se přehoupejte na protější stranu tvrze a zamiřte do dveří. Výtahem sjeďte dolů, hezky to tu vykropte a pak zatáhněte za páku na nástupním ostrůvku. Až nastoupíte do lanovky, budete muset sestřelit pár letadel a pak už bude konec mise.

BLACK DRAGON FORTRESS

The Black Dragon Fortress

Po střížce mostu se dostaňte k lešení na mostě a slezte po něm na most. Přeběhněte po něm zpět k domečku, kde jste začínali, a vstupte do něj. Všimněte si chatrné podlahy a vylezte po žebříku do patra, ze kterého shoďte krabici. Ta udělá v podlaze díru a vy se budete moci dostat přímo ke zdem paláce. Po římsách a po víně na stěně se dostanete až do místnosti s bambusovým lešením, po kterém vylezte, a znovu se dostanete ven na stěnu. Po té se už konečně dostanete k hlavní bráně paláce. Nalevo od ní bude místnost s fontánkou, sousedící s další místností, mající východ u cesty do spodních komnat paláce. Utíkejte dolů z kopce a zkoušejte otevírat dveře. Za jedněmi z nich bude spínač otevírající stoku a o kousek dál vám hra ukáže druhé dveře, za kterými bude uzávěr vody. Potom akorát přeskákejte do stoky.

Call to Battle

Ze všeho nejdřív vylezte z vody. Pak utíkejte do místnosti, kterou vám ukázala kamera, a seberte v ní detonátor. Utíkejte na druhou stranu zahrady a po lešení u fontánky vylezte nahoru. Po střechách se dostanete k dalšímu lešení hlídanému lučištníkem. Bičem se přesuňte na druhou střechu a po lešení doběhněte k prasklině, kde upevněte nálož.

The Tower of Storms

Po lešení se dopravte na balkon, který budou hlídat stráže. Těch se zbavte a utíkejte k výtahu. Vylezte na něj a otočte se za sebe. Skočte do výklenku s bednami, v jedné z nich bude artefakt. Seskočte zpět na výtah a shoďte dolů náklad. Až vyjedete o patro výše, utíkejte po

balkoně, dokud se nedostanete k dalšímu výtahu. Poté, co skočíte na jeho první rameno, se zvedne druhé, na to skočte a pak se bičem zhoupněte zpět na dřevěnou podlahu, která vás dovede ke dveřím ukončujícím level.

The Rescue

V této misi vás bude čekat jen souboj s dvojčaty. Oproti robotovi jsou o dost jednodušší a pokud máte nějaké pomocné lektvary, neměli byste váhat s jejich použitím.

TEMPLE OF KONG TIEN

Descent into Darkness

K této misi toho moc na napsání není. Mějte pořád v ruce připravený bič, kdybyste se museli někde zachytit, jinak se stačí jenom vyhýbat pastím a doklouzat se do další úrovně.

The Catacombs

V této misi se setkáte s duchem, který je nezranitelný, a bojovat s ním lze pouze tehdy, pokud se vtělí do nějaké mrtvoly. Vylezte do chodby a zlikvidujte všechny syčáky. Probojujte se až do chodby s gongem. Vezměte si palici a majzněte do gongu. Jakmile začnete sjíždět z kopečka, dávejte obzvlášť dobrý pozor na to, aby se vám podařilo včas skočit a vyhnout se ohnivé pasti. Ze stěny napravo seberte modrou pochoden a zapalte s ní svícen u protější stěny. Pochoden mějte stále v ruce, upozorní vás na pasti a dá se dobře použít jako zbraň. Jděte do haly s hlavolamem uprostřed. K tomu, abyste ho mohli složit, potřebujete zapálit osm ohňů. Otevřou se vám další dveře, do kterých zaběhněte. Utíkejte okolo hrobek do místnosti s rozpadlou podlahou a tam zapalte první ohně. Nechejte si pochoden v ruce, abyste viděli pasti, a vyběhněte dlouhou stoupající chodbou. Ta vás dovede do sálu s gongem, kde jste předtím byli, a v té se postarejte o zapálení dalších ohňů. Poté se vraťte zpět k hlavolamu.

The Dragon's Claw

Čekají vás poslední čtyři lampy ve dvou zkouškách. Udělat je není nic těžkého. U obou potřebujete mít v ruce pochoden, která vám odkryje normálně neviditelné věci. V první zkoušce se při návratu po mostě vyvarujte šlápnutí na červeně označenou dlaždici a ve druhé pak dávejte pozor na plošinky, které budou měnit svoji výšku.

Poté, co zapálíte všechny lampy, bude puzzle funkční. Jednoduše natočte trojici kruhů na obvodu tak, aby souhlasily s předlohou, a je to. Potom se vydejte známou cestou do haly s gongem a tam projděte otevřenými vraty. Za nimi vás bude čekat horda duchů, které postupně koste hvězdicí. Po chvíli jeden z duchů odkryje cestu pryč.

The Shadow of Kong Tien

Mei Ying se vám sice zachránit podařilo, ale do té mezitím stačil vstoupit démon. Souboj je jednoduchý. Likvidujte duchy a až se Mei nabije, schovejte se za sloup, který pak energetickou střelou zničí. Až se Mei vyčerpá (dvě střely), zmizí na chvíli ochranný štít z koulí, které drží draci. Pa Chengem jednu z nich rozbijte a tento postup opakujte ještě dvakrát.

THE EMPEROR'S TOMB

Tomb of the First Emperor

Utíkejte chodbou ke zlatému válci a zatočte s ním. Plošina pod vámi sjede do místnosti s lávou, kde vás čeká první past. Koukejte se na stěnu s otvory. Tam, kde se objeví ostny, vyjede kamenný sloup, který vás ihned zabije, ale zároveň se dá použít ke šplhání nahoru. Až se takto dostanete ven, utíkejte do dveří, které se otevřely - bude následovat druhá zkouška. Vezměte si bič a jednoduše se prohoupejte jeskyní. U ovládání dveří najdete i fontánku, kde si můžete doplnit vodu.

Třetí zkouška je nejtěžší. Vezměte si PaCheng a použijte ho k vybití první čtveřice koulí. Rychle jí proběhněte a postup takto opakujte až k propasti, za kterou bude následovat pár skoků. U poslední části vybijte koule a vylezte do výklenku napravo. Tam si odpočiňte a naberte tekutiny. Pak znovu vybijte koule a rovnou z výklenku přeskočte propast. Otevřete si vypínačem dveře a pak pokračujte dál k východu. Dveře, které se otevřou, ukončují úroveň.

The Path of Unseen Peril

Seběhněte dolů ze schodů a vykoste válečníky. Poté, co se otevře průchod dál, si nejdříve vezměte do ruky Mirror of Dreams, abyste viděli nadcházející past. Proběhněte lisem a přeskočte rošt. Dostanete se k propasti, přes kterou se dostanete tak, že přeskáčete po plošinkách na protější stranu a tam se spustíte dolů na římsu. Ta vás dovede ke kůlu, na kterém zachytíte bič a zhoupnete se do rohu místnosti. Pak skočíte do dalšího rohu a po schodišti vyběhněte k vypínači, deaktivujícím pasti. Utíkejte do sálu za Mei a sejměte všechny, co vám budou stát v cestě, pak úroveň končí.

The Bells of the Dead

Utíkejte k mostu, kde duch vstoupí do kamenných soch a po jeho zneškodnění si opět vezměte zlaté zrcadlo. Vstupte do dveří a pudívejte se do výklenku po straně. Vylezte po žebříku a v tajné místnosti seberte artefakt. Pak slezte zpět dolů a zamiřte do velké haly, kde vyřešte puzzle se zvony - pouze zopakujte to, co vám zahrají.

Von Beck's Revenge

Obdobně jako v misi, kde jste klouzali do katakomb, ani zde neuděláte bez biče ani krok. Snažte se pořád držet uprostřed cesty a až dorazíte k rampě, nezapomeňte se přehoupnout na plošinu u dveří a zamávat náckovi v tančíku.

THE NETHERWORLD

The Pillars of the Underworld

Tato mise je kupodivu docela jednoduchá, i když v ní určitě několikrát zemřete. Utíkejte po cestě k hlíněným válečníkům a pokuste se zničit ducha tvořícího silové pole ještě před tím, než vyvolá svoje kumpány. Poté, co ho zlikvidujete, se odstraní bariéra a budete moci dojít ke zlatým otočným sloupům. První sloupy otáčejte v pořadí zprava doleva. Pak rychle přeskákejte plošinky, než znovu sjedou dolů. Další sloupy otáčejte v pořadí 2, 4, 3, 1. Až se dostanete na plácek, kde budou nalevo lucerny, přehoupněte se po nich a seberte artefakt. Pak se rychle vraťte zpět. Koukněte se na levý okraj plošiny a na římse byste měli najít druhý artefakt. Poslední kombinace sloupů je 3, 5, 4, 1, 2.

The Heart of the Dragon

Seběhněte schody a vezměte si do ruky zrcadlo. Na průsvitných plošinkách se vždy objeví jedna, která bude zelená a na tu se musíte rychle přemístit, než ostatní kostky zmizí. Až se takto přemístíte až do trůnní místnosti, doplňte si tekutiny z fontánky nalevo. Pak vyběhněte po schodech a po skončení animace vykoste nepřátele.

Rise of the Black Emperor

Boss je naštěstí dost jednoduchý. Okolo vás je pět cest, na jejichž konci je portál, který vás nabije magickou energií. Zároveň vás přenese zpět doprostřed kola a Indy si automaticky vezme do ruky Pa Cheng, kterým pak zasáhněte létajícího Číňana. Tímto postupem zbavíte nepřítele ochranné bariéry a pak už ho jen dorazíte Pa Chengem.

Lukáš Kolínský

Soul Calibur 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** Namco ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Namco ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Lepší než *Klub rváčů*, lepší než Brad Pitt, to je nová bojovka na PS2.

Všechny vychytávky, na které jsme při hraní přišli...

Tipy

KOLO	JMÉNO KOLA	OBTÍŽNOST	EXP/PENÍZE	ÚKOL/SPECIÁLNÍ PODMÍNKY	ODMĚNA
1-1	Proving Grounds	1	400/600	plňte příkazy hlasatele	Extra Practice, kolo 1-2
1-2	Bolwark Ruins	1	400/900	porazte soupeřův tým bojovníků	kolo 1-3
1-3	Warrior's Ruins	1	400/1500	porazte nepřítele	prostředí Lakeside Coliseum, kolo 2-1
2-1	Thuban Ferry	1	500/400	20x zasáhněte soupeře	kolo 2-2
2-2	Village of Arche	1	500/800	vítr vás bude tlačit z arény	kolo 2-3
2-3	Minkar Mine	2	400/1600	probojujte se dolem	Yoshimitsu bude hratelná postava, kolo 3-1
3-1	Carnival	2	700/1000	vyhoďte soupeře z arény	zpřístupní se postava Charade, kola 3-2,3-3
3-2	Talitha Gambling Den	2	700/1000	nárazem na zeď nebo na zem dostáváte dodatečný damage	kolo 3-4
3-3	Entrance to Dipha Temple	2	700/500	přehozy způsobují větší damage	Subchapter 1-1
3-4	Benetnasch Harbor	2	800/2500	nepřátele mají omračující zbraně	Cervantes se stane hratelným, kolo 4-1
4-1	Al Gieba Ruins	2	800/1200	po uplynutí 20 vteřin nesmíte u sebe mít bombu	prostředí Money Pit, kolo 4-2
4-2	Windmill	3	800/1200	bojujete s poloviční energií, porazte soupeřovi bojovníky	Double Crescent Blade- Talim, kola 4-3,4-4
4-3	Merope Monastery	3	800/3000	porazte všechny nepřátele, čas je hodně omezen	
4-4	Deserted Village	3	900/1200	soupeř vám proráží kryt	Schweitzer- Raphael, kolo 4-5
4-5	Charon's Pass	3	1500/3000	probojujte se labyrintem k bossovi	odemkne se postava Sophitia, kolo 5-1
5-1	Nereid Gorge	3	900/2100	v týmu tří hráčů porazte tři protivníky	Extra Time Attack (standart), kolo 5-2
5-2	Paradise of Altair	4	9/1400	porazte nepřítele	Soul Calibur (Evil)- Xianghua, kapitola 6
6-1	Castle of Dead	3	1000/800	porazte nepřítele do vypršení časového limitu	kolo 6-2
6-2	City of Nashira	3	1000/?	vyhráním kola zdvojnásobujete svoji odměnu,energie nepřibývá	kolo 6-3
6-3	Seginus Temple	3	1000/800	nepřítel má schopnost prorazit vám blok	Seung Mina se stane hratelnou postavou, kola 6-4 a 6-5
6-4	Crytomeria Ridge	3	1200/800	nepřítele porazíte parryováním (doleva+G)	
6-5	Siam Ruins	3	1200/800	soupeřův meč absorbuje vaši energii	Extra Survival (Standard), kolo 6-6
6-6	Underground Juno	4	2300/3800	do vypršení celk. časového limitu se probojujte podzemím	Halberd- Seung Mina, prostředí Labyrinth, kapitola 7
7-1	Underground Prison	3	1200/1800	nárazem na zeď nebo na zem dostáváte dodatečný damage	kolo 7-2
7-2	Rigel, Spiritual City	3	1300/1800	nemůžete se krýt	prostředí Hwangseo Palace/Phoenix Court, kolo 7-3
7-3	Forbidden Grounds	3	1300/900	porazte Inferna	Soul Edge (Growth)- Nightmare, kapitola 8
8-1	Sirius, City in the Sky	4	1300/5000	na jeden čas porazte všechny soupeře se sníženou obranou	kola 8-2 a 8-3
8-2	Crystal Mine	3	1400/2000	máte větší sílu na odhození soupeře, ale zároveň vám bude ubývat energie	Subchapter 3
8-3	Dubhe Area	3	1400/2000	zraňte soupeře naražením na zeď	kolo 8-4
8-4	Io's Vase	3	1400/2000	soupeře zraníte údery ve vzduchu	kolo 8-6
8-5	Phantom Cave	4	3100/6200	probojujte se jeskyní, přístupné po splnění speciální mise Subch. 4-2	prostředí Egyptian Crypt
8-6	Grand Shrine of Merak	4	1500/1000	soupeři se doplňuje energie	kostým pro Nightmare, kapitola 9
9-1	Corridor of the Sky	3	1500/2200	nepřítel není vidět	kolo 9-2
9-2	Ancient Amphitheater	3	1700/?	bojovníci jsou k sobě přitahováni, získáváte peníze navíc	kolo 9-3
9-3	Reclusive Palace		1700/2200	bojujte proti nohám ;-)	kapitola 10
9-4	Northern Algol		1700/2200	přístupné po splnění speciálního úkolu v 9-3	Extra Time Attack (Alternative)
10-1	Midnight Coliseum	4	1800/6000	bojujete se sníženou energií	kolo 10-2
10-2	Court of Dead	4	4200/3700	probojujte se chrámem k bossovi	Ambassador- Seung Mina, Synval- Sophitia, kolo 10-3
10-3	Tartaros	4	2500/1200	porazte Inferna	zpřístupní se Weapon Master Opening

Na vysvětlenou
Některé mise jsou přístupné až před koncem Weapon Master módu a většinou je jejich zpřístupnění závislé na některé z misí v podkapitole. K tomu, abyste zpřístupnili podkapitolu 2, je potřeba nejdřív projet klasický Weapon Master i jeho speciální mise. Poté je potřeba nasbírat zkušenosti, abyste se dostali na 72. level - titul Iron Edgemaster. Až budete mít i tuto podmínku splněnou, vraťte se do čtvrté kapitoly a znovu projeďte první misi třetího kola Merope Monastey. Pak se vám ukáže cesta dál.
Mezi nejzajímavější souboje patří klasická mise 9-2. V ní si k normální odměně připočítáváte i bonus za udeření do bojovníka, takže na konci úkolu můžete mít navíc i 30 000 zlata, za což se nakupuje o poznání lépe.
Až uděláte celý Weapon Master mód a vybojujete/skoupíte všechny zbraně, uvidíte novou úvodní obrazovku se všemi bojovníky.
Druhá tajná obrazovka se vám zpřístupní, po získání všech 86 položek v Collection History. Většinu z nich získáte ve Weapon Master a po dohrání arkády s jednotlivými postavami. V následující tabulce najdete specifikace k odemčení zbývajících položek

61. Extra Arcade mode - dohrajte normální mód Arcade s jakýmkoli hráčem
62. Extra Vs Battle mode - dohrajte mód Extra Arcade s jakýmkoli hráčem
70. Extra Vs Team Battle mode - dohrajte režim Extra Team Battle
79. Opening (Home Version) - 5x hrajte Extra Survival (no recovery)
80. Opening (Arcade Version) - 5x hrajte Extra Time Attack (extreme)

KOLO	JMÉNO KOLA	OBTÍŽNOST	EXP/PENÍZE	ÚKOL/SPECIÁLNÍ PODMÍNKY	ODMĚNA
Subch. 1-1	Stone Temple	4	1100/1000	probojujte se chrámem k bossovi	Reiterpallasch- Raphael, Side Harpe- Talim, Extra Team Battle
Subch. 2-1	Celbarai Fortress	3	3800/3000	podmínky souboje neznámy	Soul Edge (Compl.)- XiangHua, kola Subch. 2-2,2-3
Subch. 2-2	Ceres Stronghold	3	3800/3000	neznámá pravidla souboje	Soul Edge (Compl.)- Voldo, kolo Subch. 2-4
Subch. 2-3	Ancient Library	3	3800/3000	podmínky souboje neznámy	Soul Edge (Compl.)- Taki
Subch. 2-4	Temple in the Clouds	3	3800/6000	neznámá pravidla souboje	
Subch. 3-1	Eternal Palace	3	2200/1500	pád na zem je okamžitá smrt	kolo Subch. 3-2
Subch. 3-2	Castle of the Damned	3	2200/7500	vaše energie bude postupně ubývat	
Subch. 3-3	Hero's Trail	4	2300/8400	probojujte se až k druhému východu	Subch. 4
Subch. 4-1	Muliphein's Crypt	3	2000/7500	máte vetší sílu při odchození soupeře od sebe	kola Subch. 4-2,4-3,4-5
Subch. 4-2	Tower of Happiness	3	2000/3000	silný vítr vás tlačí ven z arény, vyhoďte soupeře z ringu	
Subch. 4-3	Mount Procyon	3	2000/3000	nárazem na zem budete vymrštěni do vzduchu a zraněni	Extra Survival (Death Match), kolo Subch. 4-4
Subch. 4-4	Lynx Arbor	3	2000/?	vyhráním kola zdvojnásobujete svoji odměnu, energie nepřibývá	Extra Chapter 2
Subch. 4-5	Ruchba's Mandible	4	4300/8100	máte zvýšenu schopnost odhodit nepřítele, energie se dobíjí jen částečně	Soul Edge (Complete)- Cassandra, Soul Edge (Compl.)- Mitsurgi
Extra 1-1	Castor's Eye	3	3200/5000	kryjte se skrčený nebo vyskočte abyste se vyhnuli účinkům zemětřesení	Extra Time Attack (Extreme), kolo Extra 1-2
Extra 1-2	Gateway to Hell	3	3200/?	vyhráním kola zdvojnásobujete svoji odměnu, energie nepřibývá	kolo Extra 1-3
Extra 1-3	Swordsmen's Grave	5	6800/11500	probojujte se celým komplexem	Soul Edge (Compl.)- Astaroth
Extra 2-1	Cor Caroli	4	3800/17500	bojujte s hordou bojovnic v neznámých podmínkách	kolo Extra 2-2
Extra 2-2	Er Rai	3	3800/5000	bojujte v neznámých podmínkách	Extra Survival (No Recovery), Extra 2-3
Extra 2-3	Hero's Tomb	5	7300/18600	probojujte se k východu	Soul Edge (Complete)- Necrid

SPECIÁLNÍ MISE

KOLO	JMÉNO KOLA	EXP/PENÍZE	ÚKOL/SPECIÁLNÍ PODMÍNKY	ODMĚNA
1-1	Proving Grounds	800/1200	nárazem na stěnu nebo zem budete vymrštěni do vzduchu, energie se doplňuje	
1-2	Bulwark Ruins	800/1800	porazte všechny soupeře	
1-3	Warrior's Trial Grounds	800/3000	nepřátelé mají špatné zbraně	
2-1	Thuban Ferry	1000/800	do vypršení 20s udeřte soupeře minimálně 20krát	
2-2	Village of Arche	1000/1600	silný vítr vás tlačí pryč z ringu, hráči jsou rychlejší	
2-3	Minkar Mine	800/2200	probojujte se dolem	
3-1	Carnival	1300/2000	vyhoďte soupeře z ringu	
3-2	Talitha Gambling Den	1300/2000	nárazem na zeď nebo na zem dostáváte dodatečný damage, hrajete s jiným bojovníkem	
3-3	Diphda Temple	1300/1000	nepřítel se může kdykoliv krýt	
3-4	Benetnasch Harbor	1500/5000	porazte všechny nepřátele	
4-1	Al Gieba Ruins	1500/2400	až vyprší čas, nesmíte mít u sebe bombu	
4-2	Windmill	1500/2400	bojujete se sníženou energií	
4-3	Merope Monastery	1500/6000	porazte všechny protivníky do uplynutí časového limitu	
4-4	Deserted Village	1800/2400	nepřátelé upřednostňují horizontální útoky a jsou odolnější vůči proražení krytu	
4-5	Charon's Pass	1500/6000	probojujte se k bossovi	Fuzoroi- Maxi
5-1	Nereid Gorge	1800/4200	s týmem tří hráčů porazte soupeřův tým	
5-2	Paradise of Altar	1800/2400	soupeř je rychlejší s větší energií. máte větší sílu při odhození soupeře	
6-1	Castle of Dead	2000/1600	soupeř je rychlejší s větší energií. ubývá vám energie	
6-2	City of Nashira	2000/?	vyhráním kola zdvojnásobujete svoji odměnu, energie nepřibývá	
6-3	Seginus Temple	2000/1600	není možná se krýt	
6-4	Crytomeria Ridge	2300/1600	nepřítele porazíte pouze parryováním (doleva+G)	
6-5	Siam Ruins	2300/1600	dolním krytem nebo výskokem se vyhnete účinkům zemětřesení, nepříteli se dobíjí energie	
6-6	Underground Juno	4600/7600	do vypršení celkového časového limitu se probojujte podzemím	
7-1	Underground Prison	2300/3600	narazením soupeře na zeď způsobujete velký damage	
7-2	Rigel, Spiritual City	2500/3600	nemůžete se krýt	
7-3	Forbidden Grounds	2500/1800	porazte Inferna, nepřítel má větší energii	
8-1	Sirius, City in the Sky	2500/10000	na jeden čas porazte všechny soupeře. nepřátelům se doplňuje energie	
8-2	Crystal Mine	2800/4000	bojovníci jsou po nárazu na zem vymrštěni do vzduchu, máte zvýšenou schopnost odhodit nepřítele pryč	
8-3	Dubhe Arena	2800/4000	narazením soupeře na zeď způsobujete větší damage	
8-4	Io's Vase	2800/4000	způsobujete damage pouze údery do padajícího protivníka	
8-5	Phantom Cave	6200/12400	probojujte se jeskyní Lizardmenů	Ethernal Edge- Necrid
8-6	Grand Shrine of Merak	2800/2000	nepřátelům se doplňuje energie	
9-1	Corridor of the Sky	2800/4400	nepřátelé nejsou vidět	
9-2	Ancient Amphitheater	3000/?	pád na zem je náhlá smrt, dostáváte bonus navíc	kolo 9-4
9-3	Reclusive Palace	3000/11000	bojujete proti nohám	
9-4	Northern Algol	3000/4400	porazte oba soupeře	speciální kapitola
10-1	Midnigth Coliseum	3000/12000	máte málo energie, energie se nedoplňuje	
10-2	Court of Dead	8400/7400	probojujte se na konec krypty	Souvenir Gift- Mitsurgi
10-3	Tartaros	3500/2400	porazte Inferna	zpřístupní se Weapon Master Ending
Subch. 1-1	Stone Temple	2200/10000	probojujte se chrámem k bossovi	zpřístupní se Berserker
Subch. 2-1	Celbarai Fortress	7500/17000	boj s neznámými pravidly	
Subch. 2-2	Ceres Stronghold	7500/20000	budete přitahováni k soupeři	
Subch. 2-3	Ancient Library	7500/24000	bojujte v neznámých podmínkách	
Subch. 2-4	Temple in the Clouds	7500/17000	pád na zem vás vymrští	zpřístupní se Lizardman
Subch. 3-1	Eternal Palace	3000/3000	pád na zem je okamžitá smrt	
Subch. 3-2	Castle of the Damned	3000/15000	nepřátelé jsou rychlejší, ubývá vám energie	zpřístupní se Assassin, kolo Subch. 3-3
Subch. 3-3	Hero's Trail	4600/16800		
Subch. 4-1	Muliphein's Crypt	4000/15000	silný vítr vás bude tlačit pryč z arény	
Subch. 4-2	Tower of Happiness	4000/6000	při nárazu na zeď dostáváte další damage, vyhoďte soupeře z ringu	kolo 8-5
Subch. 4-3	Mount Procyon	4000/6000	zpracujte protivníka při pádu	Termite Snack- Maxi
Subch. 4-4	Lynx Arbor	4000/?	vyhráním kola zdvojnásobujete svoji odměnu, nemůžete se krýt, nepřátelé jsou rychlejší	
Subch. 4-5	Ruchba's Mandible	8600/16200	projděte celý komplex	Imitation Sword- Cervantes
Extra 1-1	Castor's Eye	6300/10000	bojujte v neznámých podmínkách	
Extra 1-2	Gateway to Hell	6300/?	vyhráním kola zdvojnásobujete svoji odměnu, nemůžete se krýt, nepřátelé jsou rychlejší	Bamboo Staff- Kilik
Extra 1-3	Swordsmen's Grave	13600/23000	probojujte se celým komplexem	Galley Oar- Nightmare
Extra 2-1	Cor Caroli	7500/35000	porazte hromadu nepřátel, soupeřům se doplňuje energie	
Extra 2-2	Er Rai	7500/10000	zlikvidujte soupeře, podmínky boje neznámy	Prototype Ivy Blade- Ivy
Extra 2-3	Hero's Tomb	14600/37200	probojujte se přes tuhé nepřátele k východu	Memento- Sophitia

Jak II: Renegade

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Naughty Dog ■ **RECENZE:** PSM68 9/10

Hratelnost ve své nejčistší podobě. Kupte to a neprohloupíte.

Obrovská hra s obrovskými možnostmi, v nichž byste mohli snadno zabloudit...

Escape from Fortress

Vaším prvním úkolem je utéct z pevnosti, ve které vás drželi jako zajatce celé dva roky. Jděte k východní stěně, kde najdete několik beden. Po nich vyskákejte až ke vstupu do ventilace, kterou proběhnete do další místnosti. V další části pevnosti vás hra naučí nejrůznější typy skoků (dvojitý skok a skok ze skrčení). Asi nejtěžší je dlouhý skok, který musíte provádět z kotoulu. Před samotným koncem této části pevnosti rozbijte kovový čtverec, který leží na podlaze (ve skoku zmáčkněte ◎). Stejným způsobem rozbijte čtverec o patro níž a v hale s vodou vyskákejte k východu v severní stěně.

Protect Kor and Kid

Z pevnosti se dostáváte do jedné z mnoha uliček města Haven City, ve které po pár krocích narazíte na stařík jménem Kor. Ten vás po krátkém rozhovoru požádá o ochranu před vojáky, kteří se ho chystají napadnout. V průběhu souboje se naštěstí aktivuje Jakova temná síla, kterou získal díky podivným pokusům v pevnosti. Až všechny vojáky pobijete, tak vám Kor řekne o ilegální skupině, která stejně jako vy bojuje proti baronu Praxisovi. Na malém radaru vpravo dole se objeví symbol meče, který vás dovede k jejich úkrytu (k cestování použijte jedno z mnoha vznášedel, které poletují všude kolem).

Retrieve Banner from Dead Town

Během rozhovoru s Tornem dostanete za úkol přinést Praxisovu vlajku ze staré věže. Na vašem radaru se po animaci objeví nový symbol, který vás dovede až ke vchodu do Dead Town. Tam budete muset po plošinkách přeskakovat nad vodou, která vás zraňuje. Po propadajícím se mostě se nakonec dostanete až k hledané věži. Při následující cestě nahoru se vůbec nezastavujte, protože některé plošinky se pod vámi budou stejně jako most propadat. Po sebrání vlajky a následné animaci doběhněte známou cestou zpět k vratům vedoucím do města. Zde opět sledujte symbol meče a vejděte do úkrytu, ve kterém vás čeká další rozhovor s Tornem.

Find Pumping Station Valve

Vaším následujícím úkolem je pustit vodu, kterou nechal zastavit baron Praxis. Sledujte symbol vrtule a po opuštění města vás čeká několik zajímavých novinek. Tou nejdůležitější je první souboj s Metal Heads. Ze každého z nich vypadne nepřehlédnutelný zlatý krystal, které se vám rozhodně vyplatí sbírat. Důležitý je ale také postup úrovní. Po pístech vyskočte na římsu přímo před vámi a nahoře pokračujte směrem doprava. Nyní musíte stále stoupat (nevšímejte si plošinek pod sebou), dokud nedorazíte ke spleti potrubí. Komplikací budou široké trubky, po kterých jezdí podivná konstrukce sršící elektřinou. Tyto záblesky ale snadno překonáte dvojitým skokem. Nepříjemné je také otáčející se potrubí. Jakmile se začne otřásat, vyskočte a díky dvojitému skoku doskočíte na potrubí až po jeho otočení. U spleti potrubí na konci úrovně se automaticky spustí animace, po které se musíte vrátit zpět do města.

Blow up Ammo at Fortress

Po splnění předchozího úkolu se vám na mapě ukáží dva symboly. Nový symbol postavy vás dovede do chrámu, ve kterém vás socha požádá o 25 zlatých krystalů. Až je seženete, tak se sem vraťte pro získání nových schopností (další schopnosti získáte za 200 krystalů). Dalším symbolem je meč, který vás dovede k Tornovi. Po rozhovoru leťte do pevnosti, ve které bude vaším prvním protivníkem podivný tank. Kličkujte a skákejte, jinak vás zaměří jeho laserová děla. Až překonáte počáteční překážkovou dráhu, tak na konci chodby vyskákejte nahoru a dostanete se do velké haly s dvěma otáčejícími se kruhy plošinek. Uprostřed obou kruhů jsou přístroje sršící elektřinou, které musíte zničit. Tím si otevřete cestu do další chodby. Nyní můžete pokračovat až do velké haly, ve které je umístěn sklad munice. Po krátké animaci vás začne pronásledovat další tank. Běžte k velké válcovité nádrži, ze které vedou čtyři trubky. Pobíhejte kolem ní tak, aby tank zničil svou palbou všechny čtyři trubky. Po zničení poslední z nich musíte během 10 sekund utéct nouzovým východem z pevnosti.

Make Delivery to Hip Hog Saloon

Po zničení muničního skladu dojeďte zpět k Tornovi. Ten vám jako další úkol zadá doručení zásilky Eco překupníkovi jménem Krew. Vraťte se na ulici, kde najdete vznášedlo označené jasným paprskem. Naskočte na něj a vydejte se na cestu směrem k symbolu sklenice. Po krátké jízdě narazíte na kordon policejních vznášedel, která se vás pokusí zastavit. Od této chvíle na to budete muset pěkně šlápnout. Slétněte na nižší úroveň a prokličkujte až k velkému jezeru. Zde už by to měla být hračka. Na druhé straně jezera uvidíte paprsek, který označuje Hip Hog Saloon. Zaparkujte před ním a vběhněte dovnitř.

Beat Scatter Gun Course

V průběhu krátkého rozhovoru vám Sig předá Scatter Gun, která je vaší

první střelnou zbraní. Abyste dokázali své schopnosti, budete muset absolvovat menší test. Vyběhněte ven a vznášedlem doleťte na nedalekou střelnici (symbol zaměřovače). V první místnosti rozbijte všechny bedny a doplňte si munici. Vyzkoušejte si tasení a schování zbraně a potom se můžete vrhnout na samotný test. V dlouhé chodbě se budou postupně objevovat papírové terče, které musíte co nejrychleji rozstřelit (čím rychleji terč zničíte, tím víc za něj dostanete bodů). Po chvilce se mezi terči protivníků začnou objevovat civilisté, které nesmíte zasáhnout. Vaším cílem je získat minimálně 3000 bodů. Pokud se vám to povede, tak se můžete vrátit zpět do Hip Hog Saloonu. Když budete chtít, tak se můžete na střelnici kdykoliv vrátit a zastřílet si.

Protect Sig at Pumping Station

V Hip Hog Saloonu vám Krew zadá další zajímavý úkol. Budete muset doprovodit Siga, který se vydal na lov Metal Heads. Vyběhněte ven a vznášedlem doleťte ke staré známé vodárně. U ní už na vás čeká Sig, kterého budete muset při jeho lovu krýt (sledujte jeho ukazatel zdraví v levém horním rohu obrazovky). Cestou ale nezapomeňte sbírat další zlaté krystaly, kterých zde můžete získat značné množství.

Spolu se Sigem vyskočte na římsu a postavte se za něj. Až svou zbraní zničí velkou nádrž, tak postupujte před ním a zlikvidujte dvojici Metal Heads. Na další plošince se Sig opět zastaví a vy budete muset dolů stáhnout most (vyskočte na něj a on pod vaší váhou klesne dolů). Na následující plošince začne Sig nabíjet svou zbraň, aby získal první trofej. Celkem jich musí ulovit 5 a vaším hlavním úkolem bude krýt ho při nabíjení zbraně. Také budete muset snížit několik dalších můstků a krýt Sigova záda při boji s většími skupinkami nepřátel. Po ulovení páté trofeje se vraťte do města a pokud jste pilně sbírali zlaté krystaly, můžete si zaletět do chrámu pro novou schopnost (útok ze skoku).

Destroy Turrets in Sewers

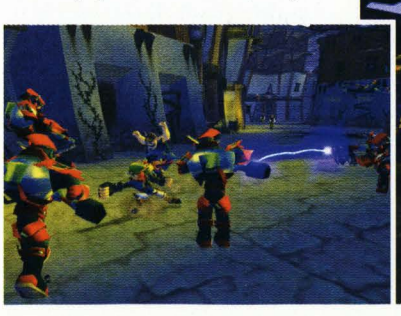
Krew vám v Hip Hog Saloonu zadá nový úkol. Musíte doletět do stoky, ve které jsou rozmístěna 4 nová automatická děla. Vaším úkolem je tato děla zničit, čímž umožníte pašerákům klidný průchod jejich obvyklou trasou. Stoka je samozřejmě plná protivníků, takže se k dělům budete muset probojovat. Novinkou jsou pro vás svítící tlačítka na zemi, kterými si rozsvítíte světlo v následujícím úseku stoky. Až dorazíte k prvnímu dělu, tak se snažte zapamatovat si rytmus, ve kterém střílí. Pak vyběhněte ven a všechny výstřely děla můžete snadno přeskákat pomocí dvojitého skoku (dělo se nemůže zaměřit do výšky). Když budete dostatečně blízko, tak dělo zničíte jediným zásahem své Scatter Gun. Pokud byste snad váhali nad směrem svého postupu, tak se podívejte na mapu. Po zničení posledního děla jste kousek od východu, takže jste během chvilky opět venku ve městě.

Beat Blaster Gun Course

Opět doleťte do Hip Hog Saloonu. Tam vám Krew sdělí, kde najdete Blaster Gun. Tato nová zbraň pro vás určitě bude vítaným zpestřením. Vyběhněte ven a vznášedlem doleťte do nedaleké střelnice (symbol zeleného zaměřovače). V bedně označené paprskem najdete Blaster Gun, což je zbraň svým charakterem velmi odlišná od Scatter Gun. Nejprve si ale vyzkoušejte nové speciální kombo, které se vám bude určitě hodit (nejprve použijte útok ⓑ a pak zmáčkněte ⓫). Pak běžte ke dveřím a absolvujte podobnou trasu jako minule. Tentokrát budou ale cíle o něco rychlejší, takže musíte projevit dostatek postřehu. Také cílová bodová hranice je o něco výš. Tentokrát totiž musíte získat 4000 bodů.

Rescue Vin at Strip Mine

Ze dvou možných cílů vaší cesty vám doporučujeme úkryt odbojářů (máte na výběr ze dvou povinných úkolů). Zde vás Torn pošle do elektrárny, kterou najdete díky symbolu blesku. Uvnitř skočte do teleportační brány, která vás přenese k dolu. Všude kolem je spousta protivníků, takže se připravte na opravdu intenzivní boj. Praktičtější je zde Blaster Gun, který má větší dostřel a automaticky se zaměří na cíl. Než se ale vůbec někam vydáte, tak se nejprve podívejte na mapu. Vaším cílem je budova v jejím jihozápadním rohu. Až se k ní prostřílíte, tak vyjeďte po dopravníkovém pásu na malou terasu, kolem které projíždějí vozíky s rudou. Naskočte na jeden z nich a připravte se na souboj s létajícími Metal Heads. U terasy na druhé straně seskočte a běžte k domku vpravo. U něj se automaticky spustí animace, ve které zachráníte Vina.



Destroy Eggs at Drill Platform

Vin vám po návratu do elektrárny automaticky zadá další úkol. Teleportační brána je nyní nasměrovaná na těžební plošinu, která je zamořena vejci Metal Heads. Opět ji tedy použijte a připravte se na boj s rychlými a obratnými protivníky. Opět vám doporučujeme spíše Blaster Gun, protože Scatter Gun střílí velmi pomalu a protivníci na vás budou útočit ze všech stran. Probojujte se tedy až do velké klece, ve které výtahem vyjedete na nejvyšší plošinu. Naskočte do malé laserové věže, kterou budete muset zničit všechny vejce v dohledu (ukazatel jejich počtu vidíte vpravo). Během plnění tohoto úkolu vás ale budou napadat létající stroje, jejichž pozici vám ukáže šipka u zaměřovače (kruh zaměřovače je zároveň ukazatelem poškození věže).

Až budou všechna vejce zlikvidována, opět použijte výtah a pokračujte směrem na sever. Skočte do díry, kterou jste si prorazili při ničení vajec, a zlikvidujte protivníka používajícího ochranný štít. Na dalším prostranství vyskočte na sudy vlevo a po nich se dostanete až na první ze série plošinek. Na jedné z dalších plošinek narazíte na červenou páku, kterou aktivujete úderem. Nyní už víte, jak na to, a můžete pokračovat k dalším dvěma věžím, u kterých musíte opět zničit všechna vejce. Z poslední věže to máte kousek k bráně vedoucí do elektrárny.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natáčení pohledu
Křížek » Skákání
Čtvereček » Výpad dopředu
Kolečko » Útok otočkou
Trojúhelník » Nastupování
R1 » Střelba
R2 » Jetboard
R3 » Přepínání pohledu
L1 » Skrčení/kotoul
L3 » Ukazatel života
SELECT » Pauza

Find Pumping Station Patrol

Z elektrárny pokračujte zpět k Tornovi. Vaším dalším úkolem bude pomoci Ashelin, která se dostala do nesnází u vodárny. Cestu už znáte, takže by pro vás neměl být problém dostat se tam během chvilky. Až budete v prostoru vodárny, tak se podívejte na mapu. Ashelin je na ní označena jako žlutý blikající bod. Je jen na vás, kudy se za ní vypravíte. My vám doporučujeme obejít první skálu zprava a přes střed mapy se dostanete k podivným rotujícím plošinkám (ty jsou vidět už zdaleka a najdete je na mapě jižně od Ashelin). Po plošinkách se dostanete až k vysoko položené a zarostlé plošině, kde se budete muset probojovat až k zářícímu artefaktu. Po dosažení označeného bodu musíte Ashelin pomoci odrazit útok početné jednotky Metal Heads. Po jejich likvidaci získáte novou přístupovou kartu. Vraťte se tedy do města sehnat nějaké to vznášedlo.

Find Lens, Gear and Shard in Mountain Temple

Vaším dalším cílem je nově přístupné tržiště, kde pod symbolem stanu najdete věštecký stan. Věštkyně Onin vám dá za úkol najít tři kouzelné předměty, které se nacházejí v chrámu na západ od města. Sledujte symbol hory a dojedete ke dveřím, za kterými najdete teleportační bránu. Tou se dostanete na vyvýšenou plošinu, ze které po pár krocích uvidíte samotný chrám. Podívejte se na mapu, kde vidíte tři blikající body označující hledané kouzelné předměty. Jak na mapě vidíte, ke každému předmětu vede jedna cesta.

Za další skálou narazíte na první novinku. Je to otočená plošinka, kterou do správné pozice dostanete zásahem z libovolné zbraně. Skočte na ni a rychle pokračujte dál. Plošinka se totiž po chvilce otočí opět vzhůru nohama. Sjeďte výtahem a vlevo zatočte na cestu vedoucí k prvnímu předmětu. Protivníky se štítem dostanete jednoduchým způsobem. Jakmile začne odkrývat své tělo, tak uskočte před jeho výstřely. Teprve pak vystřelte vy do něj (chvilku mu trvá, než štít vrátí do obranné polohy). Dalším velkým protivníkem je obrovský býk. Na toho můžete útočit jen ve chvíli, kdy stojí na zadních. Jakmile se na vás rozeběhne, uskočte stranou a nechte ho proběhnout kolem sebe. Pak běžte od něj a počkejte, až se zase postaví na zadní. Jediným dalším zádrhelem jsou krychle na cestě k severnímu předmětu. Ty musíte údery rozložit tak, abyste se dostali vždy na dotyk k další krychli. Zbytek úrovně je o skákání a odrážení početných skupinek nepřátel.

Beat Time to Race Garage

Nyní je na čase vrátit se po dlouhé době do Hip Hog Saloonu. Zde vám Krew zadá zajímavý úkol. Během 3 minut se musíte dostat do garáže u městského stadiónu. Pokud umíte kličkovat v plném provozu, tak to pro vás nebude nic těžkého - stačí sledovat symbol klíče a držet se nízko. Až se dostanete do čtvrti s vodními kanály, tak stoupněte na vyšší úroveň a držte se nad kanály (nad nimi totiž nikdo jiný nelétá).

Win JET-Board Stadium Challenge

Místním oblíbeným sportem je obdoba skateboardu. Vejděte do prostoru stadionu a dostanete vznášející se prkno. Nejprve si budete muset podle pokynů svého rádce vyzkoušet všechny dostupné triky. Z nich je asi nejobtížnější vyskočit na vysoký stupínek (druhý skok musíte načasovat tak, abyste vyskočili hned po předchozím doskoku). Až si všechny triky vyzkoušíte, tak se vám otevře cesta do vnitřní části stadiónu. Zde musíte během přísného časového limitu získat 15000 bodů. Pokud jste už hráli hry jako Tony Hawk, tak s tím nebudete mít žádné problémy. Stačí pokusit se spojovat různé triky a tím dosáhnout vyššího bodového ohodnocení (zkuste kombinovat nejrůznější otočky a grindování po zábradlí). Až časový limit skončí a vy dosáhnete požadované bodové hranice, tak se vraťte ke vchodu na stadión. Pak pokračujte do garáže, kde si opět promluvíte s Kierou.

Turn on 5 Power Switches

Jako další cíl vám doporučujeme elektrárnu (symbol blesku), kde vám zadá Vin další úkol. Tímto úkolem je zmáčknout 5 tlačítek, která jsou rozmístěna po městě. To by nebylo tak hrozné, kdyby nad každým tlačítkem nebyl umístěn automatický kanón. Porozhlédněte se po nějakém odolnějším vznášedle a vydejte se k prvnímu bodu označenému na vašem radaru. Až se přiblížíte ke kanónu, tak si vezměte do ruky Scatter Gun a kanón zničte přímo ze vznášedla. Tím se vyhnete riziku, že budete sami zasaženi. Pak zmáčkněte tlačítko a pokračujte k dalšímu kanónu.

Ride Elevator up to Palace

Po zmáčknutí posledního tlačítka se na vašem radaru objeví symbol výtahu. Neměl by být daleko, takže se k němu dostanete během chvilky. Až se k němu dostanete, tak jednoduše doběhněte na výtah, který vás vyveze až na jednu z vysokých věží čnících nad městem. Před vámi je ale těžší část úkolu. Po dlouhé vzpěře budete muset přeběhnout na střechu paláce. Prvními překážkami jsou rotující nabité elektrody. Až se dostanete k deskám sršícím elektřinou, tak se podívejte na stranu. Tam uvidíte pod sebou plošinky a tyče, po kterých se můžete dostat za nabité desky. Poslední komplikací je několik automatických kanónů, které musíte zničit pomocí Scatter Gun. Na konci vzpěry vyskákejte po plošinkách na střechu paláce.

Defeat Baron at Palace

Po vyslechnutí baronova rozhovoru pokračujte po střeše směrem doleva. Až se dostanete na malou plošinu ukončenou energetickou stěnou, tak se před vámi objeví baron v podivném létajícím stroji. Vezměte si do ruky Blaster Gun a začněte do něj střílet. Jakmile začne pálit baron ze svých kulometů, tak se kotoulem co nejrychleji přesuňte do strany a pokračujte v útoku. Jakmile vám dojde munice, tak se u paláce obnoví dvě bedny s náboji. Až uberete baronovi třetinu energie, tak se boj přesune na další plošinu. Zde budete muset čelit bombám, před kterými snadno uhnete. Při boji o poslední třetinu jeho energie bude používat blesky, kterým se také snadno vyhnete. Stačí ustoupit a blesky se brzy rozplynou. Pokud se na vás pokusí baron nalétnout, použijte kotoul a vyhněte se mu pohybem do strany. Až bude baron zničen, pokračujte k výtahu, kterým sjedete k východu z paláce.

Collect Money for Krew

Další úkol vám zadá Krew ve svém podniku. A opět půjde o novinku. Musíte pro něj totiž ve městě vyzvednout 14 pytlů s penězi. Vyběhněte ven a po chvilce začne běžet časový limit. Ten vám bude vždy odpočítávat čas zbývající do vyzvednutí dalšího pytle. Při tom vůbec nezáleží, jak rychle pro něj doletíte (pokud ho seberete včas). Čas zbývající při sebrání pytle se totiž k dalšímu limitu nepřičítá. Jednoduše sledujte radar a postupně seberte všech 14 pytlů. Při tom se bohužel nevyhnete pozornosti stráží, které po vás půjdou automaticky od začátku plnění tohoto úkolu. Po sebrání posledního pytle musíte samozřejmě zajít zpět do Hip Hog Saloonu, kde získáte jako odměnu vylepšení pro Scatter Gun.

Shuttle Underground Fighters

Nyní je na řadě práce pro odboj. Zaleťte k Tornovi, který vám řekne o velké razii, kterou jste rozpoutali svými činy. Vyběhněte ven a naskočte do nějakého vícemístného vznášedla.

Vaším dalším úkolem je totiž vyzvednout 4 odbojáře a přepravit je na nová působiště. Při tom budete muset opět od začátku čelit strážím. Z tohoto důvodu vám doporučujeme před vyzvednutím třetího a čtvrtého odbojáře přestoupit do nějakého nepoškozeného vznášedla. Stráže budou čím dál tím dotěrnější a pokud vás sestřelí s odbojářem na palubě, tak to znamená nevyhnutelný konec. Dávejte si tedy pozor na stav vašeho vznášedla. Časové limity nejsou moc přísné, takže se můžete věnovat preciznímu řízení.

Protect Site in Dead Town

Také další úkol vám zadá Torn. Tentokrát vás čeká těžký souboj s malou armádou Metal Heads, které zaútočily na Dead Town. Na ulici tedy naskočte do nějakého toho vznášedla a leťte směrem k symbolu hřbitova. Při vaší minulé návštěvě jste se zde moc nezdrželi, takže se budete nejprve muset pěkně rozkoukat. Prohlédněte si mapu, na které bliká cílový bod. K tomu se budete muset probojovat. Postupujte přímo před sebe a přes vyvýšenou plošinu se dostanete až k prvnímu novému protivníkovi. Tento druh na vás střílí zelené výboje, které jsou naštěstí dost pomalé. Stačí tedy kličkovat a protivníka pravidelně zasypávat střelami z Blaster Gun. Dalším novým druhem protivníka jsou střelci s automatickými zbraněmi. Ti jsou velmi nebezpeční a je dobré použít na jejich likvidaci malou fintu. Jděte na roh a vykoukněte tak, aby se váš Blaster Gun zaměřil. Protivník si vás ani nevšimne a vy ho můžete v pohodě rozstřílet. Až doběhnete ke staré chatrči, tak se můžete vrátit zpět do města.

Catch Scouts in Haven Forest

Ve skrýši odbojářů se setkáte se Samosem. Ten vám zadá další úkol, kvůli kterému musíte opět doletět k západnímu východu z města (symbol hory). Pak použijte stejnou teleportační bránu jako při cestě do chrámu. Tentokrát zde ale narazíte na plošinku označenou paprskem. Ta vás doveze do lesa, ve kterém musíte chytit celkem 5 zvědů. Jsou dost rychlí, takže budete muset použít svůj nově získaný Jetboard. Podívejte se na mapu, pomocí které zvědy snadno najdete. Pak už jen zbývá pronásledovat je a pokud se dostanete dost blízko, tak je Jak automaticky chytí (při přejezdu kmenů používejte grindování). Po odchytu posledního zvěda dojeďte po hladině říčky zpět k plošince, která vás dovezla do lesa.

Intercept Tanker

Pro další úkol vám doporučujeme zajet k symbolu červené lebky. Je to na tržišti, které je nyní kousek od vás. Až se k označenému místu přiblížíte, tak se spustí animace, ve které se opět setkáte s Ashelin. Následovat bude útok malé skupinky Metal Heads. Vlevo nahoře se vám objeví ukazatel Ashelinina zdraví, které byste měli sledovat. Vaším úkolem je samozřejmě zlikvidovat všechny protivníky pobíhající po malém uzavřeném prostranství. Až úkol splníte, můžete pokračovat ke skrýši odbojářů.

Escort Kid to Power Station

Následující úkol bude mnohem pestřejší. Před úkrytem už na vás čeká Samos, který vám do péče předá chlapce se psem. Tento kluk by mohl být právoplatným nástupcem trůnu, takže si zaslouží veškerou vaši pozornost. Bohužel je zcela bezbranný, takže následující boje budou zcela na vašich bedrech. Kid se rozeběhne směrem ke vznášedlu, které můžete jako jediné použít pro jeho transport. Cestou vás ale budou neustále napadat stráže, které se pokusí chlapce zastavit. Vždy k němu přiběhnou a na chvilku se zastaví. Pokud jim dáte dost času, tak chlapce zatknou a váš úkol skončí neúspěchem. Pro jistotu se tedy pokuste strážné zastřelit ještě před tím, než chlapce zastaví. Až naskočí do vznášedla, tak s ním musíte doletět na označené místo nedaleko elektrárny. Nakonec ještě budete muset Kida doprovodit do elektrárny, kde už na něj čeká Kor.

Destroy Equipment at Dig

Kor vám automaticky zadá další úkol. V následující úrovni budete muset zastavit baronovy práce na vykopávkách. Naskočte do nějakého vznášedla a dolétněte k jezeru, kde na vás čeká velké dopravní vznášedlo. Tím se dostanete až ke vstupu do jeskyně, kde baronovi lidé pracují na vykopávkách. Výtahem sjeďte dolů a pokračujte do obrovské jeskyně, v jejímž středu vidíte klepající se stroj. Ten je uchycen k okolním trubkám několika lany, jejichž úchyty vidíte na mapě. Vaším úkolem je přeřezat všechna lana tím, že na svém Jetboardu zagrindujete přes trubky, na kterých jsou lana zachycena. Při pohybu po plošinách použijte malé vystřelovací plošinky, které vás vždy vystřelí o patro výš. Rozhodně se ale nikde dlouho nezastavujte, protože stráže dostřelí své granáty prakticky po celé jeskyni. Až stroj zničíte, tak stejnou cestou jeskyni opusťte.

Blow up Strip Mine Eco Wells

Vraťte se do elektrárny, kde vám Vin zadá další úkol. Teleportační bránou se vydáte opět do dolů, které jste už jednou navštívili. Tentokrát máte celé 2 minuty na to, abyste naházeli časované bomby do všech aktivních šachet. Naskočte na svůj Jetboard a dejte se do díla. Šachty vypadají jako šedé stroje sršící výboje. U jejich základny vodíte rampy, na kterých musíte před výskokem zmáčknutím ⊗ vyhodit vždy jednu bombu. Čtyři šachty jsou snadno dostupné, protože na Jetboardu vyjedete i prudké svahy. První problémovou šachtou je ta nejjižnější. Podívejte se na mapu, kde vidíte cestičku vedoucí od budovy v severovýchodním rohu (nájezd na cestu najdete na jih od této budovy) až k šachtě. Cestou se musíte vyhnout několika překážkám a nakonec musíte přeskočit širokou propast přes pohybující se plošinku. Druhou problémovou šachtou je ta severovýchodní. K té se dostanete tak, že vyjedete po východním opěrném sloupu na kolej s důlními vozíky. Po té grindujte směrem doprava a po seskoku dolů jste prakticky přímo před šachtou.

Destroy Ship at Drill Platform

Bránou se vraťte zpět do elektrárny, kde vám Kor zadá další úkol. Rovnou se otočte a vraťte se do teleportační brány, která vás přesune na těžební plošinu. Zde naskočte do nedaleké věže s kanónem, která se dá automaticky do pohybu. Nejprve budete muset odrazit několik vln létajících stráží. Pak se vám otevřou energetické dveře a vy můžete pokračovat dál. Přeběhněte do další věže, ve které si poprvé zabojujete s transportní lodí. Z té se budou vysouvat automatické kanóny, které musíte likvidovat. Až jich zničíte stanovený počet, tak loď odletí a vy dojedete na další plošinu. Zde vás čeká poslední přestupování a následně druhý souboj s transportní lodí. Tentokrát budou létající stráže agresivnější a automatické kanóny se velmi rychle opět zasunou. Z tohoto důvodu musíte být při druhém střetnutí podstatně rychlejší. Po zničení lodi se vraťte teleportační bránou do elektrárny a vznášedlem doleťte na tržiště.

Get Seal Piece at Dig

Po rozhovoru s Onin se vydejte na jezero, kde naskočíte do starého známého transportního vznášedla. Stejně jako minule sjeďte výtahem do jeskyně, kde budete tentokrát muset najít důležitý artefakt. V první jeskyni, kde jste minule ničili obrovský stroj, se připravte na kvanta Metal Heads. Podívejte se na mapu, kde jsou vyznačené polohy 5 tlačítek, která budete muset postupně zmáčknout (zmáčk-

nete je útokem ze skoku). Nejsou zrovna snadno dosažitelné, ale pokud už je jednou zmáčknete, tak zůstanou zmáčknuté i po vaší smrti.

Novinkou pro vás budou při přeskakování po plošinkách klády, které mají z druhé strany ostny. Stačí jednoduše počkat na jejich otočku a hned po ní na kládu můžete skočit. Tak si zajistíte nejdelší čas pro vyřešení dalšího skoku. Také nezapomeňte, že můžete kdykoliv použít Jetboard, který použijete pro grindování po trubkách. Až zmáčknete poslední tlačítko, tak musíte z nejvyšší věže první jeskyně skočit na hrazdu pod podivnou vzducholožd. Touto cestou se dostanete do malé jeskyně, ve které musíte na svém Jetboardu přeskákat přes kamenné rampy v lávě. V poslední jeskyni pak přeskákejte jedinou možnou cestou k vysoké soše, ze které Jak přinese hledaný artefakt. Pak sochu zleva obejděte a použijte teleportační bránu.

Destroy Cargo in Port

Bránou jste se dostali do elektrárny, ze které můžete pokračovat k jezeru. Už jste si určitě všimli, že na hladině plavou podivné bedny obklopené minami. Je jich celkem 16 a vaším úkolem je zničit všechny ve stanoveném časovém limitu. Máte hned několik možností, jak toho dosáhnout. Tou nejsnadnější je použít Jetboard, na kterém musíte všemi bednami jednoduše projet a tak je zničit (miny můžete přeskakovat). Druhým způsobem je ukrást jednomu ze strážných jeho jednomístné vznášedlo, které má vepředu laserový kanón. Tímto kanónem se pak můžete pokusit všechny bedny rozstřílet. Až úkol splníte, tak doleťte do skrýše odbojářů promluvit si s Tornem.

Destroy 5 Hellcat Cruisers

Váš další úkol je opravdu jeden z těch těžších. Budete totiž muset zničit celkem 5 nových strážních lodí typu Hellcat. Sledujte radar a jednu z nich vystopujte. Jde o větší strážní vznášedla, která mají na střeše otočnou věž s kanóny. Vezměte si do ruky jednu ze zbraní (doporučujeme Blaster Gun) a leťte těsně za svým protivníkem. Pak to do něj pusťte a pokuste se ho co nejrychleji sundat. Pokud se vám ztratí v provozu, tak ztratíte spoustu času a šanci dostat ho bez ztráty zdraví. Jakmile jednu z lodí dostanete, tak se pokuste ztratit strážím z dohledu. Pokuste se co nejrychleji uletět a schovat v nějakém úkrytu (použijte třeba úkryt odbojářů). Až poplach ustane, tak pokračujte dál. Tato metoda je sice zdlouhavá, ale jinak nemáte moc šancí.

Rescue Lurkers for Brutter

Po zničení posledního Hellcatu zaleťte do Hip Hog Saloonu, ve kterém vám Krew zadá další úkol. Také určitě uvítáte, že vám zdvojnásobil kapacitu zásobníků. Vaším úkolem je záchrana 3 Lurkerů, které strážní převážejí po městě ve speciálních vznášedlech. Opět sledujte radar a najděte nejbližší vznášedlo. Pokud jste v některém z větších vznášedel, tak strážní vznášedlo s klecí sestřelte a pak klesněte tak, aby si mohl Lurker naskočit. Nyní musíte doletět na tržiště k Brutterovu stánku. Zde si Lurker automaticky vyskočí a vy můžete letět pro dalšího. Stejný postup opakujte u všech tří Lurkerů.

Drain Sewers to Find Statue

Také další úkol vám zadá Krew. Vaším dalším cílem bude stoka, kterou jste už jednou navštívili. Doleťte tedy ke vchodu a výtahem sjeďte do temné chodby, ve které stoka začíná. Stejně jako minule si nejprve svítícím tlačítkem rozsviťte světlo a pokračujte doprava. Zde ale podobnost s minulou návštěvou končí. Naskočte na Jetboard a na další křižovatce zahněte doprava. Nejprve budete muset projet dlouhým tunelem, kterým vede zkroucený kovový rošt. Za ním dojedete k plošince, na které poprvé otočíte kruhovým ventilem. Tím snížíte hladinu vody a můžete pokračovat dál. Principem celého zbytku úrovně je kličkování mezi překážkami a hledání dalších ventilů. Nakonec vodu úplně vypustíte a najdete sochu Mora s rudým klíčem. Po jeho sebrání dojeďte k výtahu, kterým se dostanete téměř až k výtahu vedoucímu na ulici.

Get Seal Piece in Water Slums

Nyní máte na výběr dokonce ze 3 misí. Je jen na vás, v jakém pořadí je budete absolvovat. My začínáme hledáním dalšího tajemného artefaktu v chudinské čtvrti zaplavené vodou. Sledujte kruhový symbol, který vás dovede až k domku s paprskem. Ihned po sebrání artefaktu kolem začnou přistávat stráže, které se pohrnou rovnou k vám. Vaším úkolem je dostat se z této čtvrti. Klasickou metodou je použít hrubou sílu a prostříle se. Vojáků je ale opravdu hodně a budou na vás útočit ze všech stran. Pokud si ale věříte, tak se o to pokuste. My vám ovšem radíme použít Jetboard. Hned na začátku na něj naskočte a pokuste se projet celou čtvrtí dříve, než ji zamoří vojáci. Pokud se celou trasu naučíte, tak by to měla být otázka několika pokusů. Jakmile se dostanete do první klasické ulice, tak je úkol splněn.

Win Class 3 Race in Stadium

Vaše další kroky by měly vést do garáže u stadiónu. Zde vás po rozhovoru s Keirou čeká první ze série několika závodů vznášedel. Z garáže přeběhněte dovnitř stadionu, kde už na vás čeká speciálně upravené závodní vznášedlo. V něm automaticky sjedete na start závodu, který musíte vyhrát. Okruh je velmi jednoduchý, takže určitě nebudete mít problémy s jeho zapamatováním. Důležité je naučit se znát místa, kde můžete použít Turbo, aniž byste to pak napálili do mantinelu. Také si pořádně vylaďte pasáž, ve které vám hrozí pád do propasti. A pak už zbývá jen vyhrát.

Hunt Haven Forest Metal Heads

Pro další úkol si zajeďte do Hip Hog Saloonu, kde vám Sig řekne o skupince Metal Heads řádící v lese. Jeďte tedy ke staré známé bráně, která je na radaru označena symbolem hory. Za ní projděte teleportační bránou a pokračujte na plošinku, která vás odveze na začátek lesa. Zde se podívejte na mapu, která vám prozradí pozice všech protivníků. Ti jsou velmi špatně viditelní, takže jejich hledání nebude zrovna lehké. Podle mapy si vždy zjistěte jejich přibližnou polohu a pak je lokalizujte podle jejich střelby a lehce zářících zlatých krystalů. Jakmile už je jednou zaměříte, tak je nepouštějte z dohledu. Po likvidaci všech protivníků (sledujte ukazatel jejich počtu) se opět vraťte k plošince, která vás doveze k teleportační bráně.

Beat Onin Game

Následující úkol bude velmi neobvyklý. Sledujte symbol stanu a dojeďte až k Onin. U ní budete muset po krátkém rozhovoru absolvovat zvláštní hru, ve které je vaším cílem získat minimálně 400 bodů. Ze spodní části obrazovky budou vylétat symboly tlačítek, které musíte zmáčknout před tím, než stačí opět spadnout dolů. Každý symbol, který vám spadne, nebo špatně zmáčknuté tlačítko znamenají chybu. Celkem můžete udělat maximálně 20 chyb. Tou poslední hra končí a vy musíte začínat znovu. Hra není příliš těžká. Stačí mít postřeh a naučit se reagovat hlavně na dlouhé série tlačítek. Až hru pokoříte, získáte třetí artefakt, který vám chyběl k sestavení magické pečeti. Nyní se musíte vrátit zpět do hor, odkud jste před chvilkou přilétli.

Use Items to No Man's Canyon

Ve známém prostředí přeskočte přes otočenou plošinku a výtahem sjeďte

k bodu, který máte označen na mapě. Zde vstupte do paprsku a Jak automaticky použije magickou pečeť. Tím si otevřete dveře do dříve nepřístupné části hor. Zde budete muset na svém Jetboardu sjet po několika trubkách až k dalším dveřím, za kterými najdete kaňon s několika sochami a podivnými přístroji. Jděte dál a čeká vás další z dlouhé řady animací. Po ní se vraťte k posledním dveřím a za nimi pokračujte doleva. Ve městě pak dojeďte až k místu, které je na radaru označeno symbolem lebky. Zde nemůžete přehlédnout vchod, který vede do podstavce Marovy sochy.

Pass the First Test of Manhood

V hrobce seběhněte po dlouhé rampě až k hale zalité vodou. Na Jetboardu dojeďte až k dvojici dveří, které mají před sebou velké terasy. Projděte levými dveřmi a krátkou chodbou se dostanete do velké krychlové haly. Zde nejprve přeskákejte po sloupech, ze kterých se vysunují bodáky (vždy se chyťte jejich okraje a až se budou bodáky zasunovat, tak skočte na další sloup). Pak po tyčích a zasunujících se kamenech přeskákejte k prvnímu tlačítku. Vaším dalším úkolem je po pohybujících se sloupech přeskákat na druhou stranu a po dalších tyčích se dostanete až ke druhému tlačítku. Tím zasunete sloupy do nové polohy a po velkých schodech můžete sestoupit hlouběji do podzemí.

Dole nejprve pobijte otravné pavouky. Pak pokračujte dál a po krátké animaci s obrovskou koulí si poprvé zahrajete za Dextera. V první části s ním musíte běžet směrem k sobě a přeskakovat nejrůznější překážky (dvojitým skokem vyřešíte také malé číhající pavouky). Po dvou úsecích běhu směrem k sobě vyskákejte po pavučinách na první ochoz, který se vine kolem celé šachty. Po ochozu pak můžete stoupat dál vzhůru. Následuje kombinace pavučin a stoupajících ochozů. Nakonec absolvujte s Jakem poslední úsek, kterým proskáčete k tlačítku aktivujícímu modrý paprsek v hlavní hale.

Pass the Second Test of Manhood

Ve druhých dveřích budete muset projít další zkouškou, na konci které se dostanete ke druhému tlačítku. První překážkou bude velká místnost, do které spadne hromada brouků. Všichni leží na zádech a 3 z nich mají na břiše růžové tečky. Až se všichni otočí, tak musíte udeřit do těch tří označených. Ti odletí na dveře a pokud jsou na nich všichni, tak se dveře otevřou. Další překážkou jsou nádrže s vodou, na jejichž hladině srší výboje. Až výboje na chvilku zmizí, tak skočte do vody a ponořte se pod hladinu (podržte ◎). Pod vodou doplavte na druhou stranu, kde musíte vyskočit opět ven. Během zkoušky narazíte také na nádrže, ve kterých budou mělčiny (nemůžete se potopit) nebo jsou moc dlouhé (občas se musíte vynořit a nadechnout se). Posledním opakovaným testem jsou desky, které před vámi začnou hrát. Musíte přeskákat po blikajících deskách a zmáčknutím dalšího tlačítka vyvolat další desky. Nakonec se vám otevřou další dveře. Poslední překážka vás čeká v hale plné malých náhrobků. Udeřte do jednoho z nich a uslyšíte krátkou melodii. Vaším úkolem je udeřit do dvou náhrobků, které hrají stejnou melodii (jde o klasický princip pexesa). Za touto halou najdete tlačítko aktivující druhý modrý paprsek.

Defeat Baron in Mar's Tomb

Po otevření velkých dveřích na konci haly sjeďte plošinkou dolů a na Jetboardu dojeďte do sálu s obrovskou sochou. V průběhu animace se na scéně objeví baron ve svém létajícím stroji. Stejně jako minule je jeho energie rozdělena na třetiny. Pokud je v první třetině, tak se budou střídat dvě fáze boje. Nejprve vystřelí skupinku pomocníků, které snadno zlikvidujete pomocí Scatter Gun. Pak vystřelí řadu bomb, které na něj musíte co nejrychleji kopat zpět na něj (začněte od okraje, protože tam dopadnou bomby nejdřív). Bomby jsou časované, takže po chvilce začnou sršet jiskrami. V této fázi se k nim nepřibližujte. Až mu uberete první třetinu energie, tak začne své pomocníky krýt palbou. Před tou se schovejte za jedním ze sloupů (postupně je bude likvidovat, takže pozorujte jejich poškození). Kopání bomb zůstává nezměněné. V závěrečné fázi boje začne pomocí Precursor Stone ničit váš ochoz. Stejně jako v předchozí fázi se kryjte před jeho palbou za sloupy a bomby kopejte jeho směrem, i když zrovna není vidět (musíte si pamatovat, v kterých místech klesnul). Po jeho zničení můžete hrobku opustit.

Rescue Friends in Fortress

Zajeďte zpět do úkrytu odbojářů, kde si promluvíte s Tornem. Vaším dalším úkolem bude proniknout do baronovy pevnosti a osvobodit všechny zajaté spolubojovníky. Doleťte tedy ke vchodu, kterým už jste jednou dovnitř pronikli. Tentokrát pokračujte rovně a halou s klikatým můstkem se prostřílejte až na její druhou stranu. Zde v úzkém průchodu postřílejte zbytek vojáků, kteří se na vás vrhnou. Podívejte se kolem a na plošinkách, kde stáli žlutí strážci, vidíte červená tlačítka. Všechny je zmáčkněte a v další chodbě najdete poslední. Tím deaktivujete energetickou stěnu, za kterou vidíte několik věží s laserovým paprskem. Vyhněte se zaměřovacím paprskům a po věžích přeskákejte na druhou stranu. Zde proběhněte krátkou u-rampou doprava a na Jetboardu progrindujte mezi dalšími dvěma věžemi. Nyní už vám zbývá jen prostřílet se do místnosti s celami.

Escort Men Through Sewers

Po úniku z pevnosti vám doporučujeme zalétnout do Hip Hog Saloonu, protože je rozhodně nejblíže. Krew vám dá za úkol doprovodit 3 jeho muže stokou, kterou jste v jedné z minulých úrovní vysoušeli. Doleťte tedy ke stoce označené na radaru zeleným symbolem a hned na jejím začátku se setkáte s trojicí, které budete dělat chůvu. Doběhněte s nimi k výtahu a v následující chodbě jim vyčistěte cestu. Pak je před prvním zátarasem ochraňte před Metal Heads, které slézají z okolních stěn. Až budou všichni mrtví, tak jeden ze zlodějíčků položí k zátarasu bombu a vy se musíte schovat někam za roh. Následuje další úsek, ve kterém musíte své chráněnce bránit před útoky zepředu i zezadu. Komplikovaný je úsek, kde musíte nejprve přeskákat sítě modrých paprsků. Jakmile se ale k Metal Heads přiblížíte, tak paprsky vypnou a vy je můžete v klidu zlikvidovat. U sochy na konci stoky pak odrazte početný útok. Po dokončení úkolu si jako odměnu vyzvedněte novou zbraň. Peace Maker najdete jako obvykle v bedně na střelnici.

Protect Hideout from Bombots

Po vyzvednutí zbraně se vraťte do skrýše odbojářů. Následovat bude velmi nepříjemný úkol. Budete muset zničit 3 sebevražedné roboty, kteří se blíží k úkrytu. A aby to nebylo jednoduché, mají velmi účinnou obranu. Jako prvního si vyberte kteréhokoliv z nich, protože ostatní se po zničení toho předchozího stejně velmi rychle přiblíží. Doleťte tedy k jednomu z robotů a dostaňte se do jeho těsné blízkosti (využijte situace, kdy se stará o své okolí víc než

o vás). Pokud jste těsně u něj, tak na vás nemůže použít svůj smrtící paprsek. Jako zbraň použijte Barrel Gun (automatická verze Blaster Gun), kterým ho rozstřílíte během několika vteřin. Jakmile začne pípat, tak od něj odběhnete, protože se chystá explodovat. Pak zlikvidujte okolní stráže, doplňte si munici a některým ze vznášedel se dostaňte k dalšímu robotovi. Není to jednoduché, ale při troše cviku to zvládnete velmi rychle.

Win Class 2 Race in Stadium

Další úkol vás čeká na stadionu. Zajeďte tedy do garáže, kde Keira nechá po roztržce s Jakem závodit Dextera. Tento závod je o poznání těžší než ten předchozí, takže se tentokrát budete muset opravdu snažit. Trať je dost členitá a ani na zdánlivých rovinkách si nemůžete dovolit použít turbo. Jsou zde totiž skoky, na kterých vás turbo většinou vynese do stropu, což znamená zničení vznášedla a pro vás konec závodu. Jediným místem vhodným pro použití turba jsou mírné pravé zatáčky před cílem. Zde se vám 2 turba opravdu vyplatí, protože nehrozí žádné riziko a vaši protivníci svá vznášedla neurychlují.

Beat Erol in Race Challenge

Následující závod bude mnohem těžší. Dopravte se do Hip Hog Saloonu, kde už na vás čeká Erol. Po krátkém rozhovoru vyjděte ven a naskočte do vznášedla, které je připraveno na startovní čáře. V tomto závodě budete muset projet všemi modrými kruhy, které budou vaše vznášedlo urychlovat. Cílem závodu je stadión, takže projedete prakticky celým městem. A nebude to žádná projížďka. Většinu prudkých zatáček si budete muset poctivě najíždět a při nájezdu do vodních kanálů musíte použít skákání (zmáčkněte L1). Erol na vás při vašich větších chybách počká (záměrně zpomalí), takže pokud se vám nějaká pasáž vyloženě nepovede, ještě neházejte flintu do žita. Nic není ztraceno, dokud neprojedete posledním kruhem.

Get Life Seed in Dead Town

Jako další úkol vám doporučujeme tento, který vyžaduje vaši cestu do Dead Town (symbol hřbitova). Zde se budete muset dostat do staré Samosovy chýše, která je na jeho druhé straně. Až vejdete do této úrovně, tak na prvním ostrůvku zahněte doleva. Zde vidíte deaktivovaného robota, do kterého můžete naskočit. Jakmile se s ním přiblížíte ke zničitelné stěně, tak se na ní objeví zaměřovač. Pak do ní stačí udeřit a můžete pokračovat. Po rozbití několika stěn a protivníků narazíte na první velký kamenný blok, který si můžete přisunout ke stěně. Díky tomu můžete vyskočit na vyšší plošinky, po kterých pokračujete dál. Dalším trikem je shazování sloupů, kterými si vytvoříte most. Posledním trikem jsou menší kamenné bloky, které můžete zvednou a přenášet. S tím prvním se vraťte k několika schodům za vámi a zatočte doleva. Zde vidíte na protější plošince sloup, na kterém se objeví zaměřovač. Hoďte na něj kamenným blokem a ten vám vytvoří klasický most. Dalším kamenný blokem prorazte zeď za malou mezerou a pak můžete doběhnout až k chatrči.

Protect Samos in Haven Forest

Nyní máte Life Seed a můžete zajet k Onin. Ta vám ve svém stánku řekne, že ho musíte dovézt do lesa, ve kterém na něj čeká mladý Samos. Cestu do lesa už znáte, takže byste tam měli být během chvilky. V lese se podívejte na mapu a na svém Jetboardu dojeďte k Samosovi. Chvilku po vás bohužel do lesa dorazí stráže, které k vám budou vybíhat po dvou dřevěných můstcích. Vaším úkolem bude ochránit Samose před jejich útoky (samozřejmě půjdou i po vás). Asi nejnepříjemnější komplikací jsou létající vojáci, kterých se musíte vždy co nejrychleji zbavit. Bohužel musíme přiznat, že při tomto úkolu jde spíše o štěstí, protože ve směru útoků už ke konci žádný systém hledat nemůžete.

Rescue Lurkers for Brutter

Až se vrátíte do města, tak leťte na tržnici k Brutterově stánku (symbol obličeje). Ten vás opět požádá o záchranu dalších Lurkerů. Systém bude stejný jako minule, ale tentokrát budete muset zachránit celkem 6 Lurkerů. Další změnou je skutečnost, že se budou měnit body, kam je máte dovézt. Jakmile tedy sestřelíte vznášedlo s Lurkerem a vezmete ho na palubu, sledujte radar, který vám ukáže, kam ho máte dovézt. Poklopy vedoucí do podzemí jsou označeny paprskem, takže je naštěstí uvidíte už zdaleka. Po splnění úkolu leťte do elektrárny, kde už na vás čeká Vin.

Destroy Eggs in Strip Mine

Z elektrárny se dostanete teleportační bránou do prostoru povrchového dolu, který už jste několikrát navštívili. Tentokrát si zde opět zajezdíte na Jetboardu, na kterém budete muset překonat velmi náročnou trasu. Jeďte přímo k severovýchodní budově a před ní zatočte doprava. Projedete kousek trati, kterou už jste jednou absolvovali. Tentokrát ale budete pokračovat dál. Cestou narazíte na překážky, které už znáte. Jejich kombinace je ale smrtící. Často totiž narazíte na přerušené trubky, nebo na trubky kombinované s pohyblivými plošinami. Vřele vám doporučujeme na kritických místech seskočit z Jetboardu a trať před sebou si pořádně prohlédnout. Díky tomu snadno najdete okamžik, ve kterém musíte vyrazit. Na samotném konci dráhy musíte na Jetboardu z kovové rampy přeskočit na bednu, která visí na jeřábu. Po zničení vajec se můžete vrátit do elektrárny.

Destroy the Drill Platform Tower

Zde dostanete automaticky nový úkol. Rovnou můžete skočit zpět do brány, která vás přesune na těžební plošinu. Zde naskočte do robota, který leží kousek od brány, a rozbijte dveře opodál. Před vámi je dlouhá překážková dráha, kterou budete muset absolvovat celou s robotem. Jen v několika případech musíte vyskočit ven a střelbou si přepnout červeně zářící páky ovládající výtah nebo plošinky (v místnosti s protivníky na ochozu počkejte, až se budou pohybovat kolem páky, a pak do ní střelte). Nějakému tomu poškození se nevyhnete, ale robot toho vydrží poměrně dost. Nakonec se dostanete do kontrolní místnosti, kde musíte rozbít 10 ovládacích panelů (dva sloupy mají panely ze všech 4 stran). Pak během velmi nepříjemného časového limitu absolvujte celou trasu jako Jak (musíte vyběhnout ze dveří u brány).

Win Class 1 Race in Stadium

Po zničení věže dojeďte do garáže, kde vás zastihne začátek závěrečného závodu. Přesuňte se tedy na start a pusťte se do závodění. Tentokrát vám čistý styl zřejmě stačit nebude, takže se naučte využívat dvě velmi užitečné zkratky. Jsou vyznačeny na mapě okruhu, takže je nebudete muset nějak složitě hledat. První z nich začíná vpravo těsně za startem a tu druhou najdete těsně za předposlední levou zatáčkou. K těmto zkratkám přidejte časté používání turba a máte vyhráno. Po závodě vás čeká honička se strážemi před stadiónem. Naskočte na Jetboard a prokličkujte do hustšího provozu, kde si pak snadno ukradnete okolo prolétávající vznášedlo.

Explore Palace

Vaším dalším cílem je hlavní vchod baronova paláce (symbol červené lebky). Uvnitř projděte do hlavního sálu, ve kterém si promluvíte s Ashelin. Po rozhovoru vás čeká podstatně složitější cesta ven. Nejprve přeskákejte po tyčích a propadajících se plošinkách nahoru. Zde začne boj se strážemi, na které zde budete narážet na každém kroku. Pokračujte až k velké napraskle tabuli skla. Střelte do ní a pak po rámu přegrindujte na Jetboardu. Po dalších bojích se dostanete do druhé části paláce, kde si opět užijete své prkno. Pak se prostřílejte ke kruhovému lustru, který musíte sestřelit. Pak po něm přegrindujte (radši jeďte zleva) a doskákejte až k východu z paláce.

Get Heart of Mar in Weapons Lab

Z paláce leťte rovnou k jezeru, kde už na vás čeká dopravní vznášedlo. Tím přeletíte mimo město, kde najdete vstup do tajné zbrojovky. Uvnitř vás samozřejmě čeká spousta naštvaných stráží. Prostřílejte se až k prvnímu silovému poli, které vypnete úderem do tlačítka. Dále vás čeká spousta přeskakování po jezdících pásech (používejte také Jetboard a skoky z kotoulu), jejichž směr můžete měnit přepínačem reagujícím na střelbu. Důležitá je také informace, že horizontální desky s namalovaným terčem se po zásahu změní na plošinky, na které můžete skočit. Posledním novým vynálezem jsou šrouby ukončené kolem s madly. Do toho musíte udeřit tak, aby se roztočilo a posunulo plošinkami do správné polohy. Občas narazíte na prostranství, na kterých na vás budou útočit roboti vytvářející velké koule. Na ty platí hlavně Barrel Gun a pozice někde v rohu.

Beat Krew in Weapons Lab

Na závěr vás čeká souboj s vaším bývalým zaměstnavatelem. Ten na vás hned na začátku pošle hromadu svých malých elektřinou nabitých kopií. Před těmi se vám vůbec nevyplatí utíkat, protože jsou jednoduše všude. Místo toho se radši postavte k výtahu a do ruky si vezměte Scatter Gun. Touto zbraní totiž pokryjete celý vstup k výtahu a téměř se nemusíte natáčet. Žádný zelený Krew se k vám ale nesmí dostat, protože vás může jediným zásahem shodit do výtahové šachty. Až zničíte všechny kopie, tak přilétne samotný Krew. Na toho použijte Blaster Gun, kterým do něj musíte střílet co nejrychleji. Pokud mu nedáte čas na rozkoukání, tak ani nevystřelí. Až mu uberete třetinu energie, tak se bude vše opakovat. Ještě dvakrát použijte stejný postup a máte vyhráno.

Beat the Metal Head Mash

Pokračujte do Hip Hog Saloonu, kde si musíte vyzkoušet místní automat, do kterého Krew něco schoval. Princip hry je velmi jednoduchý. V osmi otvorech se budou objevovat Metal Heads a vy je musíte vždy včas praštit do hlavy. Otvory odpovídají tlačítkům a směrovým šipkám, takže ovládání není složité. Pokud vám Metal Head unikne, tak se vám odečte život (sledujte levý ukazatel). Vaším úkolem je uhrát nejméně 1400 bodů, což opravdu není málo.

Find Sig in Under Port

Až automat porazíte, tak se vydejte na jezero. Všude kolem je spousta Metal Heads, mezi kterými musíte proklouznout až ke vchodu do podzemí. Zde si nastupte do robota a vydejte se vstříc podvodnímu dobrodružství. Vpravo vidíte svou klesající zásobu vzduchu, kterou si můžete doplnit v paprscích s bublinami. Cestou budete muset prorážet mříže a vyhýbat se ukotveným magnetickým minám. Velmi nepříjemné jsou ale medúzy, kterým se, pokud je to možné, vyhněte. Velmi špatně se totiž zasahují. Jedinou složitější situací je místnost, ve které jsou u dna zakotveny čtyři plošinky. Všechny je úderem uvolněte a pak vyjeďte výtahem nad hladinu. Nyní můžete po plošinkách přeskákat na druhou stranu.

Escort Sig in Under Port

Vyskočte z robota a běžte za Sigem, který se stará o útok Metal Heads. Vaší částí spolupráce bude manipulace s krychlemi, které musíte střelbou nebo údery zavčasu dostat do označených čtverců. Pokud to stihnete, tak se otevřou další dveře. Druhou část tohoto úkolu tvoří útěk před stonožkou, která vás samozřejmě nesmí dohnat. První útěk je ještě jednoduchý, ale při druhém si připravte zbraň. Při útěku totiž narazíte na plošinky, do kterých musíte nejprve střelit (za Sigem to nikdy nestihnete). Nakonec prorazte čtverec v podlaze a po Sigově smrti vyjeďte výtahem zpět na povrch.

Defend Stadium

Nyní musíte doletět ke stadionu, před kterým čeká Keira. Promluvte si s ní a vzápětí dostanete velmi nepříjemný úkol. Musíte krýt Keiru a Samose, kteří přesunují stroj času k transportním balónům. Při tom budou napadáni Metal Heads ze všech stran, takže se budete mít co ohánět. Doporučujeme vám bedlivě sledovat radar, který vám ukáže všechny protivníky. Díky radaru pak můžete klidně střílet naslepo, což vám velmi usnadní situaci. Po splnění úkolu leťte na staveniště označené symbolem jeřábu. Po baronově smrti se musíte pustit do boje s Metal Heads. Leťte k jezeru, na kterém už je připraveno transportní vznášedlo.

Destroy Metal Kor at Nest

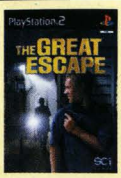
Následovat budou dva úkoly, ve kterých vám nemusíme nic vysvětlovat. Prostě se nejprve musíte prostřílet ke kolu, kterým otočíte a vysunete si plošinku. Po té pak můžete pokračovat k nepřátelskému hnízdu. Zde vás kromě malých Metal Heads napadnou také jejich větší spolubojovníci, na které byste měli rozhodně používat velmi účinný Barrel Gun. Po nějaké době se prostřílíte k ještě větším broukům, kterým se musíte jednoduše vyhnout. Nakonec se dostanete do obrovského hnízda, ve kterém vás čeká závěrečný souboj.

Vaším posledním úkolem je zničit protivníka jménem Metal Kor. Během ubírání první třetiny jeho života bude kolem sebe klást vejce, ze kterých se budou líhnout jeho malí pomocníci. Pokud začne jeho hlava zářit, vystřelí paprsek, před kterým naštěstí není těžké uskočit. Likvidujte všechno kolem a nezapomeňte střílet také do Kora. Během druhé třetiny svého života si občas povolá létající spolubojovníky a bude střílet dvojité paprsky. Zvlášť ke konci druhé třetiny života se ale věnujte jen jemu. Po dosažení poslední třetiny totiž všichni kolem zmizí a proti vám bude stát samotný Metal Kor. Nyní začněte používat Jetboard, kterým se od něj vždy lehce vzdálíte. Jakmile se začne střílet, tak seskočte a začněte střílet vy do něj. Jakmile se k vám rozeběhne, tak opět naskočte na prkno a pokračujte v tomto systému, dokud ho nerozstřílíte. Pak si můžete vychutnat velmi dlouhou závěrečnou animaci.

Jakub Holý

The Great Escape

INFO



■ **VYDAVATEL:** SCI ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Pivotal Games ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Poměrně slušná předělávka klasického válečného filmu s výbornou atmosférou.

Mysleli jste si, že si vystačíte jen s plížením a rychlými běhy?

BOMBER RAID

V kratičké první úrovni se seznámíte se základním ovládáním hry. Jakmile převezmete kontrolu nad svou postavou, tak vyběhněte z pilotní kabiny a na levé stěně letounu uvidíte viset hasicí přístroj. Seberte ho a pomocí něj uhaste oba velké požáry. Při tom ale nezapomeňte sledovat ukazatel času v horním levém rohu. Po uhašení druhého požáru rychle doběhněte k zadnímu kulometu, u kterého musíte nahradit mrtvého střelce. Pomocí pravého analogu míříte a tlačítkem R1 střílíte. Po odražení několika útočících stíhačů zasáhne váš letoun flak. Běžte až k radistovi v přední části letounu a na stole vedle něj pomocí zapalovače spalte knihu kódů. Pak se co nejrychleji vraťte k zadnímu kulometu, před kterým visí napravo váš padák (musíte to stihnout před uplynutím časového limitu). Jeho sebráním úroveň končí.

WINTER BREAKOUT

Vaším prvním úkolem v zajateckém táboře Dulag Luft X bude navštívit nejvyššího britského důstojníka. Vyběhněte tedy na chodbu a běžte směrem doleva. Po rozhovoru s důstojníkem dostanete za úkol promluvit si s Big X, což je přezdívka důstojníka organizujícího útěky z tábora. Vaší novou pomůckou při tom bude velmi užitečný kompas. Ten vám od této chvíle vždy naznačí, kterým směr najdete cíl svého dalšího úkolu. Důležitá je ale také mapa, na které vidíte cíl jako červený kroužek.

Vy jste nyní v baráku 1 a musíte se dostat do baráku 2. Běžte k jižním dveřím a klíčovou dírkou se podívejte doprava, jestli tam náhodou zrovna nestojí německý voják. Vaším hlavním protivníkem v této úrovni je totiž voják hlídkující v západní části tábora. Pokud je vzduch čistý, vyběhněte ven a běžte směrem doleva. Za dalším rohem se podívejte doprava, jestli směrem k vám nesvítí reflektor z jižní věže. Také jeho pohyb se budete muset naučit nazpaměť. Pokud je reflektor namířen zrovna někam jinam, tak můžete proběhnout k jižním dveřím baráku 2. Uvnitř si nejprve promluvte s důstojníkem pro útěky a potom s padělatelem sedícím u stolu.

Padělatel vám zadá nepříjemný úkol. Musíte mu donést německý pas, který najdete v domku určeném pro stráže (podívejte se na mapu). Vaše první kroky by měly vést do baráku 3, což nebude nic těžkého. Zde pokračujte k jižním dveřím, ze kterých můžete snadno kontrolovat polohu reflektoru jižní věže. Jakmile se bude pohybovat směrem od vás, tak vyběhněte ven a potichu běžte směrem doprava. Na rohu baráku si zkontrolujte pozici hlídkujícího vojáka a pokud je dost daleko, tak můžete přeběhnout k západním dveřím domku pro stráže. Uvnitř se pohybujte potichu, protože strážný sedící u gramofonu má lehký spánek. V malé místnosti s krbem najdete na stole ležet pas.

Po jeho sebrání začne v levém horním rohu běžet časový limit, během kterého se musíte dostat k padělateli a potom vrátit pas zpět na původní místo. Použijte stejnou cestu jako minule (opět proběhněte barákem 3). Časový limit je dostatečně dlouhý, takže nemusíte nic uspěchat. Až bude pas zpět na svém místě, musíte si promluvit s důstojníkem kopajícím tunel. Najdete ho v baráku 3, do nějž cestu velmi dobře znáte. Po rozhovoru mu budete muset donést lopatu. Z baráku vyjděte severními dveřmi a běžte k jeho severovýchodnímu rohu. Zde si počkejte, až se bude reflektor z jižní věže pohybovat směrem od vás. Pak si skočte pro lopatu, která leží opřená o plot na východ od baráku 3.

Vraťte se dovnitř a v místnosti, kde před chvílí stál tunelář, odsuňte směrem k sobě velkou bednu. Po žebříku slezte dolů a promluvte si s tunelářem. Ten vás požádá o nějaké dřevo. Vylezte zpět do baráku a rychle zastrčte bednu na původní místo. Až Němci dokončí prohlídku baráku, tak si u jižních dveří opět počkejte na příznivou pozici reflektoru. Pak si doběhněte k malé boudě, kterou najdete na jihozápad od baráku 3. Obemkněte ji, otevřete a seberte kus dřeva. S ním se vraťte do tunelu a předejte ho tuneláři. Nyní stačí doběhnout si k padělateli pro nový pas a dokončeným tunelem se můžete pokusit o útěk.

THE CASTLE

Nejprve si promluvte s vězněm zavřeným ve vedlejší cele. Ten vám dá malou pilku, kterou si můžete přeřezat mříže vedoucí do druhé sousední cely. Až budou mříže přepilované, tak si se spoluvězněm ještě jednou promluvte a požádejte ho o odlákání pozornosti vojáka, který hlídkuje na chodbě. Hned potom prolezte do sousední cely, ze které můžete dveřmi vyjít na chodbu. Zahněte doprava a jižními dveřmi opusťte vězeňskou budovu.

Nyní jste v jihozápadním rohu nádvoří, kde by vás neměl nikdo vidět. Hlavní hrozbou pro vás budou dva reflektory umístěné na severní budově. Pozorujte tedy jejich pohyb a potom si správně načasujte svůj další postup. Budete totiž muset

přeběhnout do severovýchodního rohu nádvoří. Nejprve proběhněte na jih od dvojice nákladních aut a potom se držte východní budovy. V severovýchodním rohu uvidíte několik beden, po kterých můžete vylézt na nízkou střechu. Poté pokračujte až na terasu východní budovy (pozor na reflektor).

Z terasy projděte dveřmi do místnosti vykládané dřevem. Pokračujte ke dveřím vedoucím na chodbu a podívejte se směrem doleva. V této pozici si počkejte na vojáka, který hlídkuje na chodbě. Až půjde směrem od vás, tak vyjděte na chodbu a pokračujte do její temné části u schodiště. Až kolem vás příště projde směrem na schodiště, tak pokračujte k dalším dveřím, které vedou do prádelny. V té pokračujte do malé místnosti vpravo, kde najdete na stole německou uniformu. Rovnou si ji oblečte a pokračujte do místnosti na sever od prádelny (je ve stejném patře). Zde najdete věšák, ze kterého si musíte vzít klíč od místnosti s generátorem. Pak vyjděte ven na nádvoří.

Vaším dalším úkolem bude získat hák, který najdete v severní budově. Na konci její dlouhé vstupní chodby zahněte doleva a pokračujte do malé kanceláře. Zde použijte rozhlas, kterým odlákáte důstojníka hlídajícího vchod do sklepa. Nyní si můžete dojít do sklepa budovy pro hák. Vaší poslední přípravnou akcí před útěkem bude vypnutí generátoru, který najdete v jižní budově. Podívejte se na mapu, která vám naznačí, kde máte zhruba hledat vstupní dveře. Pokud po otevření dveří vidíte červené světlo, tak jste našli správný vchod. Jděte ke generátoru a jednoduše ho vypněte. Nyní se musíte vrátit do východní budovy, ve které vyjdete do prvního patra. Pokračujte na terasu, ze které vede schodiště směrem k jihovýchodnímu rohu hradu. Na cimbuří dojděte ke sloupu, u kterého můžete realizovat svůj útěk.

STRUGGLE IN THE MOUNTAINS

Čeká vás první úroveň, ve které si zastřílíte. Začátek ale můžete zvládnout v poklidu. Jakmile úroveň začne, tak přeběhněte můstek přímo před vámi a pokračujte do malé budovy, ve které uslyšíte zvonit telefon. Běžte do místnosti vpravo a telefon zvedněte. Poslechněte si telefonát z hradu, ve kterém vás upozorní na váš vlastní útěk. Až přijde telefonát zvednout voják ze sousední místnosti, tak mu vysvětlete, že se nemá proč vzrušovat. Posbírejte veškerou munici v budově a hlavně nezapomeňte na pistoli, která se může hodit. Pak vyjděte ven, projděte malou branku a kousek dál na jih uvidíte větší budovy. Běžte k její zadní stěně, kde najdete žebřík vedoucí na střechu. Vylezte po něm a dírou ve střeše seskočte do skladiště. Uvnitř najdete další munici a hlavně pušku Kar95.

Nyní může začít mela. Vraťte se na začátek úrovně, kde se můžete pokusit některé vojáky zabít beze zbraně. Pokud si ale věříte, tak si vezměte do ruky pušku a začněte vojáky postupně střílet. Když budete postupovat opatrně, ani nestačí spustit alarm. Až se prostříláte k budově se skladištěm, tak nezapomeňte zastřelit vojáka na strážní věži. Pak pokračujte po silnici, která vede

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím/používání předmětů
Kolečko » Krčení/zalehnutí
Čtvereček » Výběr příkazů
Trojúhelník » Výběr aktivního předmětu
R1 » Střelba/škrcení
R2 » Pohled přes rameno
R3 » Přepínání pohledů
L2 » Tiché plížení
L3 » Zoom
SELECT » Mapa se seznamem úkolů

právě kolem věže. Vyběhněte na kopec, kde narazíte na dvojici vojáků postávající u nákladního auta. Až je zastřelíte, tak si u zátarasu vpravo seberte samopal MP40 a nějakou munici.

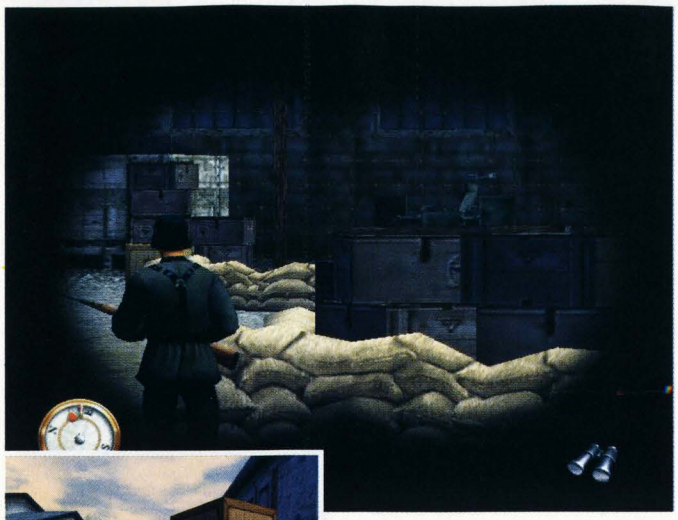
Před vámi je poslední a nejtěžší fáze úrovně. Postupujte velmi opatrně a pušku mějte neustále připravenou. Vojáci před vámi jsou totiž velmi dobře krytí a vy si jich nemusíte na první pohled vůbec všimnout. Pravidelně se proto zastavujte a sledujte, co bude dělat váš automatický zaměřovač. Až se dostanete k další dvojici nákladních aut, tak se od nich držte radši dál. Pokud totiž dostanou několik zásahů, tak velmi ochotně explodují. V těchto místech si také začněte dávat pozor na vojáky útočící zezadu. Bohužel se zde objevují, aniž byste před tím dostali možnost někde je zlikvidovat.
U konce úrovně si také dejte pozor na střelce v bunkru. Pokud se vám podaří proběhnout kolem, tak klikkujte a doběhněte až do rohu mapy, kde úroveň končí.

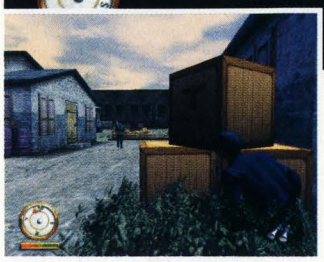
BURN THE CODE BOOK

Jako Sedgwick začínáte kousek od malého německého skladiště. Popoběhněte ke skále před vámi a podívejte se, jak je celý komplex uspořádán. Vaší největší starostí budou na začátku asi dvě strážní věže, na kterých jsou samozřejmě umístěni ostražití vojáci. Té jihovýchodní se ale snadno vyhnete. Stačí zaběhnout za první budovu a voják na ní si vás ani nestačí všimnout. Pohybujte se podél jižní zdi směrem na západ a na nejbližším rohu se jen vykloňte. Mezi budovami totiž hlídkuje voják. Pokud jde směrem od vás, tak přeběhněte za další budovu. Na jejím druhém konci před sebou uvidíte nákladní auto postavené na cihlách. To využijte jako kryt a přeběhněte za velkou garáž, ve které je označen cíl vaše následujícího úkolu.

Do garáže ale ještě nemíříme. Běžte k severozápadnímu rohu budovy a podívejte se na věž před vámi. Pokud se voják na věži dívá jiným směrem než na vás, tak přeběhněte k patě věže. Oběhněte ji ze severu a namiřte si to rovnou k protiletadlovému kanónu. Použijte ho a postřílejte všechny vojáky ve vašem výhledu (včetně vojáků na věžích). Pak pokračujte do garáže, ve které musíte nejprve zaběhnout do dílny. Zde seberte na stole klíč, pomocí kterého musíte spravit obrněný transportér (klíč použijte na otevřený poklop na severní straně transportéru). Až bude transportér opravený, naskočte dovnitř a velká jízda může začít.

Popojeďte transportérem a uslyšíte několik pokřikujících vojáků. Rychle si stoupněte za kulomet a postřílejte je přímo před vchodem do garáže. Pak si opět sedněte za řízení a vyjeďte s transportérem z prostoru skladiště (brána je téměř přímo před vámi). Na silnici narazíte po chvilce na zátaras, u kterého si musíte opět stoupnout za kulomet





a vojáky postřílet. Pak pokračujte až ke křižovatce u vysoké skály. Zde vyskočte z transportéru a dál pokračujte pěšky. Za skálou se vám otevře výhled na tank stojící na přejezdu. Vaším dalším úkolem je dostat se do budovy nalevo od přejezdu. Po schodech vyběhněte do jejího prvního patra a použijte páky v severozápadním rohu místnosti. Tím pustíte na přejezd vlak, který zničí číhající tank.

Vraťte se ke svému transportéru a pokračujte v jízdě. Cestou na farmu v severní části mapy vás čeká ještě jedna skupinka vojáků. Až je postříláte, dojeďte k farmě a vyskočte ven. Obytným domem musíte projít na dvorek, přes který se musíte dostat ke zdi na severovýchod od vás. Cestou k ní se ale musíte proplížit nebo proběhnout kolem dvojice německých vojáků. Vaším hlavním cílem je pole, které najdete za další vysokou zdí. Zde začněte klikovat a zasprintujte si k sestřelenému bombardéru. V pravé části trupu má díru, kterou můžete proběhnout dovnitř a pomocí zapalovače spálit knihu s kódy (leží na radistově stolku).

THE COOLER KING

Další misi začínáte jako Hilts v baráku 6. Vaším prvním cílem je získání paklíče, který najdete v baráku 7. Jděte tedy k jižním dveřím a klíčovou dírkou se podívejte směrem doleva. V této fázi je pro vás totiž nejnebezpečnější voják hlídkující přímo mezi baráky. Pokud je vzduch čistý, tak proběhněte do baráku 7, ve kterém leží paklíč na stole v severozápadní místnosti. Dalším cílem vaší cesty bude samotka umístěná na jih od baráku 7. Jděte tedy k jižním dveřím, u kterých si budete muset hlídat dvě věci. Tou první je reflektor na věži západně od vás a tou druhou je voják hlídkující severovýchodně od samotky. Pokud jde voják směrem od vás, tak můžete na samotku v klidu proběhnout.

Jděte k cele, ve které je zavřen jeden z důstojníků. Pomocí paklíče celu otevřete a vezměte si od něj německé razítko. Při cestě ven si dejte pozor na vojáka, který občas zajde zkontrolovat cely. Stejnou cestou vyběhněte ven a pokračujte směrem na východ. Vaším dalším cílem je barák 4, ve kterém najdete na stole ve východní místnosti inkoust a papír. Nyní máte vše, co potřebujete na výrobu pasu. Stačí doběhnout k severním dveřím a zkontrolovat vojáka hlídkujícího na západ od vás. Pokud odchází, tak za jeho zády přeběhněte do baráku 3, ve kterém si promluvíte s padělatelem.

Následující úkol je o něco komplikovanější. Musíte se totiž dostat do velitelského baráku. Přeběhněte do baráku 4, ve kterém je jeden z Angličanů připraven pomoci vám. Promluvte si s ním a požádejte ho o provedení krycí akce. On následně vyjde z jižních dveří baráku a odláká na sebe pozornost Němců. Vy nyní můžete pohodlně podél vnějšího plotu tábora proběhnout k východním dveřím velitelského baráku. Rychle vběhněte dovnitř (sledujte časový limit) a ze stolu nalevo od dveří seberte mapu skladiště. Stejnou cestou se včas vraťte do baráku 4. Z něj pokračujte do baráku 3, kde si opět promluvíte s padělatelem.

Nyní máte pas a můžete pokračovat k vykopanému tunelu. Ten najdete v baráku 1, který je přímo na sever od vás (proběhněte barákem 2). Ve východní místnosti odsuňte palandu a váš kolega seskočí dolů. Bohužel skončí v závalu, takže musíte sehnat lopatku. Zasuňte palandu na místo a běžte k západním dveřím baráku. Pohledem doleva zkontrolujte vojáka hlídkujícího mezi baráky a ve vhodný okamžik proběhněte do baráku 5. V západní místnosti si promluvte s vojákem, který vám dá lopatku. Stejnou cestou se vraťte do baráku 1 a v tunelu pomozte pomocí lopatky zasypanému vězni. Pak můžete útěk dokončit.

INFILTRATION

Začínáte v temném lese. Potichu postupujte směrem na jihozápad a po chvilce před sebou uvidíte dvojici hlídkujících vojáků. Jednodušší je projít kolem nich zleva, protože tam najdete příhodnější terén. U toho prvního si počkejte, až půjde směrem od vás, a proklouzněte za jeho zády. Kolem druhého se snadno protáhněte díky vysoké terénní vlně (samozřejmě se musíte plížit). Až budete za druhým vojákem, tak můžete klidně popoběhnout. Po chvilce se dostanete k malému domku, u jehož jižní stěny hlídkuje další voják. Potichu ho tedy obejděte zprava a vejděte dovnitř. Tam spí další voják, takže musíte být stále potichu. V místnosti vpravo seberte uniformu ležící na posteli a oblečte si ji.

Nyní se můžete na chvíli uklidnit. Vyjděte ven a běžte k hlavní bráně skladiště. Vojákovi u brány ukažte falešný průkaz a jděte k velké budově přímo před vámi. Voják hlídající branku ve vnitřním plotu vás dovnitř bohužel nepustí. Oběhněte skladiště až k severozápadnímu rohu, kde je další branka. Zde si musíte dávat pozor na vojáka hlídkujícího u západní stěny skladiště. Pokud se zrovna nekouká, tak použijte paklíč a branku si odemkněte. Vejděte dovnitř a pomocí hromady beden u jihozápadního rohu skladiště proklouzněte kolem hlídkujícího vojáka. Projít do skladiště už nebude problém.

Za dveřmi pokračujte doleva a dávejte pozor na vojáka hlídkujícího za bednami. Vaším úkolem je dostat se ke stolu, který je v severozápadním rohu haly. Na tomto stole seberete klíčky od nákladního auta. Pak se stáhněte opět k jižní stěně a podél ní projděte až do severovýchodního rohu skladiště. Zde vyjděte po schodech do prvního patra a plížením se protáhněte pod oknem. Za rohem nakoukněte do místnosti, ve které hlídkuje další voják. Toho budete muset pro jistotu zlikvidovat. Zkrátka si vyčíhejte, když jde od vás, a potichu se k němu přibližte. Až se objeví v pravém dolním rohu ikona rukou, zmáčkněte **R1** a dál ho přerušovaně mačkejte. Tak vojáka uškrtíte.

Běžte do vedlejší kanceláře, kde na stole leží příkaz k jízdě. Seberte ho a stejnou cestou jako dovnitř opusťte skladiště. Až budete v severozápadním rohu za vnitřní brankou, tak máte vyhráno. Běžte směrem na jih a naskočte do zaparkovaného nákladního auta. V něm vyjeďte hlavní bránou na silnici a pokračujte až k nejbližšímu zátarasu. Zastavte před stojícím vojákem a vystupte si. Ukažte mu příkaz k jízdě a oba vojáci stojící vám v cestě odejdou stranou. Nyní můžete v klidu ukončit úroveň.

DELOUSING BREAKOUT

Před vámi je další úroveň odehrávající se v zajateckém táboře. Začínáte v baráku 110, pod kterým je schovaná německá uniforma. Vyjděte ven jižními dveřmi a pokud se na vás nedívá žádný voják, tak si lehněte a vlezte pod barák. Zde seberte uniformu, vylezte ven a v baráku se do ní převlékněte. Nyní můžete dojít k severní bráně, kde si promluvíte s vojákem žádajícím vás o doklady. Naštěstí mu vysvětlíte, proč je u sebe nemáte. Až vám otevře dveře, tak pokračujte mezi několik německých baráků.

Jděte k východní stěně velitelova baráku, pod kterým je schován kapesní nůž. Pokud se směrem k vám nedívá žádný voják, tak si opět lehněte a vlezte pod barák. Nůž je naštěstí hned na kraji, takže nemusíte lézt daleko. Jakmile ho seberete, tak vylezte ven a běžte k baráku na východ od vás. Na jeho východní stěně uvidíte telefonní drát, který musíte

pomocí nože přeříznout. Nyní vás čeká obtížnější úkol. Jděte do nejsevernějšího německého baráku, ve kterém sedí u stolu jeden z důstojníků. Na stole před ním leží průkaz, který musíte sebrat. Hned potom vás důstojník nevyhnutelně osloví. Otočte se na něj a rychle mu vysvětlete, že jste právě přijel z východní fronty.

S průkazem v kapse pokračujte do velitelova baráku. Až budete u něj, tak uslyšíte hlášení týkající se nástupu vězňů. V levém horním rohu se objeví časový odpočet, během kterého se budete muset dostavit na nástup. Rychle tedy vběhněte do velitelova baráku a ve východní kanceláři si u stolu orazítkujte průkaz. V krátké animaci uvidíte, jak do baráku vchází velitel. Jděte si stoupnout napravo od dveří vedoucích do kanceláře. Až se otevřou a velitel vstoupí dovnitř, můžete proklouznout za jeho zády. Vezměte si do ruky průkaz a běžte k severní bráně tábora. Vojákovi u brány ukažte průkaz a on vás pustí dovnitř. V jednom z baráků se převlečte do své původní uniformy a běžte na nástup.

Po nástupu se v jednom z baráků opět převlečte za Němce a běžte k severní stěně baráku 112. Zde se setkáte s dvojicí vojáků, se kterými si musíte promluvit. Vaším úkolem bude eskortovat je z tábora. Pokud jste v jejich blízkosti, tak půjdou automaticky určenou trasou. U brány ukažte svůj průkaz a doprovoďte vojáky až na severní konec tábora. Zde opět ukažte svůj průkaz. Po krátké animaci vojáci utečou a směrem k vám půjde velitel tábora. Ten vás nesmí vidět, takže ho obejděte širokým obloukem. Až bude za vámi, tak proběhněte do baráku se skladištěm. Zde na stole leží jízdní řád, který musíte sebrat. Jděte do zadní místnosti a vypněte rádio. Tím odlákáte vojáka, který sedí u jízdního řádu. Až od něj odejde, seberte jízdní řád a vraťte se s ním do tábora.

RECONNAISSANCE

Po krátkém rozhovoru běžte k východním dveřím baráku. Vykoukněte klíčovou dírkou a hlídejte si dva hlídkující vojáky. Jeden obchází střed tábora a druhý hlídkuje nalevo od vás. Až budou oba za vámi, tak vyběhněte ven a rychle běžte do baráku 112. Uvnitř si promluvte se Sedgwickem. V jeho místnosti vidíte 3 skříně, vedle kterých jsou otevřené tajné úkryty. Vaším dalším úkolem bude co nejrychleji zatáhnout všechny skříně tak, aby zakryly všechny 3 tajné úkryty. Po německé prohlídce baráku znovu odsuňte největší skříň a z tajného úkrytu si vezměte nůžky na stříhání drátu. S nimi budete muset proběhnout zpět do baráku, ve kterém úroveň začínala.

Jděte k západním dveřím a rozhlédněte se. Když je vzduch čistý, tak běžte k části plotu, která je na mapě zakroužkovaná. V této části si můžete kdekoliv prostříhat nůžkami malou díru. Při tom si ale dávejte pozor na hlídku se psem. Pokud jde směrem od vás, tak se protáhněte ven z tábora a proběhněte na okraj lesa. Opět konzultujte mapu a doběhněte na označené místo.

Nyní uslyšíte, jak Němci vyhlašují poplach. Tomu nemůžete nějak zabránit, takže vás to nemusí ani trápit. Co nejrychleji zaběhněte do hloubi lesa, kterým vede úzký koridor až na jeho druhou stranu. Po

chvilce ale narazíte na dvojici vojáků s baterkami. Při přiblížení se držte skály vlevo a jakmile vás zahlédnou, tak zalehněte. Zleva minete větší kus skály a můžete vylézt na přírodní terasu. Po té se můžete kolem vojáků v klidu proplížit, aniž by si vás všimli. Dál pokračujte po vyvýšené terase, dokud nedorazíte k osvětlenému domku.

Zde bude situace o něco horší. Před domkem stojí voják, který neustále sleduje úzký prostor na sever od domku. Druhý hlídkuje kousek od něj. Doporučujeme vám plížením dosáhnout určeného bodu přímo před domkem. Pokud budete opatrní, tak se z bodu v poklidu stihnete stáhnout, aniž by vás Němci vůbec zaznamenali. Nyní na mapě vidíte, že váš další cíl je poměrně daleko. Nejjednodušší cestou k němu je dostat se do koryta říčky, která je na mapě jasně vyznačena. Proplížte se k ní a řekou potom poměrně v klidu doběhnete až k začátku kamenité cesty. Zde opusťte řeku a severovýchodním směrem pokračujte k nízké bráně. Ta bohužel nejde otevřít, takže si trochu zaskáčete. Napravo od brány vidíte několik klád, na které můžete vylézt. Z jejich okraje snadno přeskočíte na silnici za zídkou. Nyní vám nic nebrání v dokončení úrovně.

THE GREAT ESCAPE

Začínáte v baráku s hlavním tunelem. Vaším prvním úkolem je promluvit si s důstojníkem jménem Hendley. Ten vám v průběhu rozhovoru předá klíče od branky vedoucí k německým barákům. Po ukončení rozhovoru musíte přeběhnout do sousedního baráku, ve kterém na vás čeká další důstojník. Promluvte si s ním a požádejte ho o provedení akce, která má za úkol odlákat pozornost německých vojáků. Ta spočívá jako obvykle v tom, že vyjde ven a začne na sebe hlasitě upozorňovat. Po chvilce můžete vyjít stejnými dveřmi a namířit si to k bráně na jihozápad od vás. Bránu jednoduše odemkněte a pak se potichu připlížte k německému vojákovi na jihovýchod od vás. Uškrťte ho a běžte dál směrem na východ. Po chvilce se dostanete k několika hromadám beden, nad kterými je vztyčen provizorní přístřešek. Na jedné z beden najdete hledané lano.

Akce na odlákání pozornosti bohužel nevyjde, takže cesta zpět je zablokována. Vaším dalším cílem je ohrada na východ od vás. V té si musíte prohlédnout transformátory, pomocí kterých můžete vyřadit reflektory. Až dostanete další úkol, tak se podívejte na mapu. Vaším dalším cílem bude vcelku snadno dostupná bouda na jihozápad od vás. Proklouzněte k jejímu vchodu a potichu vejděte dovnitř. Na židli zde pospává jeden voják, takže se musíte celou dobu chovat potichu. Na stole v jižní místnosti seberte klíč, který budete potřebovat k provedení sabotáže.

Nyní se vraťte k ohradě s transformátory. V severní části vidíte dvoje dveře. Vejděte do těch pravých

a pomocí klíče poškoďte ovládací panel. Pak jděte k transformátorům a oba je sabotujte. Po poškození druhého rychle vyklouzněte ven. Nyní si můžete do jídelny na jih od transformátorů skočit pro prázdnou láhev. Dál pokračujte k brance, kterou jste prošli do této části tábora. Pokud u ní stojí voják, tak použijte prázdnou láhev z jídelny na odpoutání jeho pozornosti (hoďte ji kousek za jeho záda). Až bude cesta volná, tak doběhněte do baráku s tunelem.

Promluvte si s důstojníkem u tunelu a pak slezte po žebříku dolů. Dvěma vozíky dojeďte až na druhý konec tunelu, kde už na vás čeká několik hlavních organizátorů útěku. Po změně postavy vylezte po žebříku nahoru a zprava obejděte malé křoví, které vidíte přímo před sebou. Vezměte si do ruky provaz a použijte ho na vytvoření poplašného zařízení. Pomocí něj se nyní musíte naučit správně signalizovat. Pokud nikdo nesleduje trasu od tunelu do křoví, tak za něj jednoduše zatahejte. Před útěkem poslední dvojice se k hlídce přidá reflektor, takže buďte opatrní.

LAST TRAIN HOME

Před vámi je netradiční mise odehrávající se ve vlaku. Nejprve si vezměte do ruky lístek do druhé třídy a ukažte ho průvodčímu. Pak přikažte svému kolegovi, aby vás následoval (podržte ◻ a zvolte ikonu vpravo) a běžte na konec vagónu 9. Dveře na poslední plošinu vlaku jsou bohužel zamčené, takže budete muset získat klíč. Svého kolegu zaveďte na záchod a přikažte mu, aby tam zůstal (prostřední ikona). Zhruba někdy touto dobou byste měli vidět animaci s hlídkou gestapa. Ta prochází celým vlakem a vy se jí budete muset vyhnout. Vraťte se do vagónu 8 (pokud jste rychlí, tak to stihnete do vagónu 7) a schovejte se na záchodě.

Až bude hlídka gestapa za vámi, tak pokračujte směrem k lokomotivě. U vagónu 5 ale narazíte na menší komplikaci. Je totiž zamčený a vy budete muset po žebříku vylézt na jeho střechu. Na střeše si budete muset dávat pozor na můstky a návěstí, která vás mohou srazit (musíte se před nimi skrčit). Po střechách pokračujte až na vagón 3, kde narazíte na nepřekonatelnou překážku. Běžte k pravému okraji vagónu a po žebříku slezte na dřevěnou desku po jeho straně. Po té se pomalu přibližte ke dveřím a nahlédněte dovnitř. Tam by měl číhat voják, který se po chvilce otočí k papíru na stěně. Přepadněte ho zezadu a uškrťte ho. Všimněte si zamčené skříňky se zbraněmi.

Pokračujte na zadní plošinu vagónu 2. Zde stojí vlevo pasažér, kterému musíte z kapsy ukrást lístek do první třídy. Až bude lístek váš, tak si ho vezměte do ruky a vejděte do vagónu 2. Ukažte lístek průvodčímu a pokračujte na druhý konec vagónu. Zde začne jít do tuhého. Do vagónu totiž vejde voják, kterého se budete muset zbavit. Nechte ho vejít do prázdného kupé a uškrťte ho (neházejte ho do uličky, jinak si ho všimne průvodčí). Pak pokračujte do prvního vagónu, ve kterém najdete za několika policemi stolek s ležícími klíči. Seberte je a počkejte si na dalšího vojáka. Pokud jste schovaní za policemi, tak by měl projít kolem a nastavit vám záda. Také jeho pro jistotu uškrťte.

Nyní se vydejte zpět do nákladního vagónu 3. Zde si pomocí klíčů odemkněte skříňku se zbraněmi, které budete bezpodmínečně potřebovat. Vezměte si do ruky samopal a po žebříku vylezte na střechu vagónu. Skrčte se a postupujte směrem ke konci vlaku. Budete se muset prostřílet až na střechu vagónu 6, kde můžete opět slézt na plošinu. Přestřelka bude pokračovat uvnitř vagónu. Vaším cílem je poslední vagón, ve kterém si nyní můžete odemknout dveře vedoucí na poslední plošinu. Otevřete dveře na záchod, kde jste nechali svého kolegu, a společně vyskočte z vlaku.

BEHIND ENEMY LINES

V této úrovni budete muset projít nádražím plným hlídek, takže se opět vracíte do relativně normálního prostředí. Začínáte v tunelu, který není zrovna tím nejbezpečnějším místem pro postávání. Rychle tedy zaběhněte do výklenku v levé stěně tunelu. Až kolem vás projede lokomotiva, tak pokračujte do části kolejiště, kde stojí německý obrněný vlak. Zde zaběhněte za složené hromady dřeva vlevo před vámi. Jděte na konec druhé hromady a podívejte se směrem doprava. Počkejte, až mezi dvěma vagóny projde voják, který pro vás bude velmi nepříjemnou překážkou. Pak pokračujte k domku, ve kterém pospává další Němec. Potichu dojděte ke stolu a seberte z něj svazek klíčů. Pak vyjděte ven a skrčte se za bednami vlevo.

Nyní vám doporučujeme soustředit se na likvidaci vojáka obcházejícího dva vagóny. Až půjde kolem směrem doleva, tak proběhněte do mezery mezi těmito vagóny (pozor na vojáka na nástupišti). Až půjde opět kolem, tak ho zezadu napadněte a uškrťte. Nyní doběhněte až na západní konec obrněného vlaku a pokračujte na nástupiště (pozor na posunování lokomotiv). Zde se můžete zezadu připlížit k vojákovi, který stále kouká směrem na sever. Uškrťte ho a pak pokračujte ke dveřím, které máte označené na své mapě. Odemkněte je a dostanete se do jedné z chodeb vojenské části nádraží.

Dál se pohybujte velmi opatrně, protože na chodbě hlídkuje voják. Vaším dalším cílem jsou dveře za nejbližším rohem. Těmi proklouznete do malé místnosti plné beden a jiného haraburdí. Po bednách vylezte až k ventilaci, kterou prolezete do další místnosti. Zde seběhněte po ventilaci na zem a pokračujte

do jihovýchodního rohu místnosti. Opět vylezte na další část ventilace a prolezte do chodby s několika dveřmi. Zde jděte nejdřív do dveří nalevo od vás. Za těmi najdete malou místnost, ve které leží na stole pilka. Seberte ji a vraťte se na chodbu.

Jděte doleva a u druhých dveří uslyšíte hlasy dvou vojáků. V této místnosti je vstup do další části ventilace. Vojáci ale místnost vůbec neopouštějí. Jděte tedy do nejjižnější místnosti, kde vidíte na stěně hned vedle dveří červené tlačítko. Zmáčkněte ho, vyběhněte zpět na chodbu a rychle se zprava schovejte za sloup před vámi. Oba vojáci totiž poběží zjistit, co se stalo. Nyní můžete jít do místnosti s ventilací a pomocí pilky si prořízněte její mříže. Ventilací se dostanete do malé místnosti s ventilem. Použijte ho a údržbář za dveřmi bude muset odběhnout k proudící vodě. Pilku schovejte do kapsy a záchodky klidně projděte do velké čekárny.

Nevšímejte si gestapa, které začne vyslýchat jednoho z mužů v čekárně. Jděte rovnou k pokladně a použijte peníze na koupení lístku. Nezapomeňte si vzít drobné a vydejte se směrem na nástupiště. Zde vás osloví kontrola, které musíte ukázat nejprve lístek a potom své doklady. V krátké animaci bohužel zjistíte, že něco neklape. Zbytkem nádraží tedy budete muset proběhnout. Doběhněte na konec nástupiště a podchodem se dostanete do další části nádraží. Ve vstupní hale musíte obejít řadu lavic, za kterými číhá německý ovčák. Buď ho oběhněte kolem další lavice, nebo se mu vytrhněte přerušovaným mačkáním R1. Vyběhnutím z nádraží úroveň končí.

AIRFIELD ESCAPE

Konečně jste dorazili na letiště, kde vás čeká poslední fáze útěku. Popojděte tedy k plotu a použijte na něj nůžky, které máte v inventoráři. Při tom si ale dejte pozor na vojáka hlídkujícího v jihovýchodním cípu letiště. Ten naštěstí chodí ve velkých kruzích, takže si stačí počkat, až půjde směrem od vás, a pak budete mít dost času. Potom prolezte dírou dovnitř a svého kolegu doveďte do nejbližší dřevěné boudy. Uvnitř mu řekněte, ať se skrčí, a dál můžete pokračovat opět sami.

Vaším prvním cílem by měl být prostřední hangár. Až k němu dorazíte, tak ho obejděte pěkně zleva a dojděte až k jeho zadním dveřím. Klíčovou dírkou zkontrolujte pozici mechanika uvnitř a pokud je vzduch čistý, tak vejděte. Všetečného mechanika vám doporučujeme pro jistotu uškrtit. Pak běžte ke stolu, na kterém leží uniforma. Oblékněte si ji a pak si prohlédněte velký nákres visící na stěně. Je na něm totiž zobrazen princip tankování letounu.

Vyběhněte před hangár a naskočte do služebního auta. Tím jeďte podél přistávací plochy na východ a po chvilce dojedete k odstavenému letadlu. Pokud se k němu dostatečně přiblížíte, tak vám hra napíše, že vypadá letuschopně. Nyní si budete muset sehnat všechny věci potřebné pro jeho dotankování a následný vzlet. Začněte v nejbližším hangáru, kde najdete na stole ležet kliku pro nahazování motoru. Pak naskočte opět do služebního auta a dojeďte v něm ke kontrolní věži. Vystupte a běžte do dveří vpravo. Těmi se dostanete na schodiště vedoucí až do kontrolní místnosti, po které se pohybují dva Němci. Vás zajímá letecký důstojník oblečený ve světle modré uniformě. Jakmile se k vám otočí zády a začne něco vyprávět, tak mu prohledejte kapsy a po pár vteřinách získáte klíčky od cisterny.

Vyběhněte ven a pokračujte do sousedních dveří. Zde se na chodbě porozhlédněte po schodech do prvního patra, ve kterém najdete kousek od schodiště velkou místnost plnou židlí. Uvnitř se prochází pilot, který vám po nakouknutí dovnitř sdělí, že tam nemáte co dělat. Počkejte si, až dojde ke knihovně vlevo, a pak ho zezadu uškrťte. Nyní si můžete v klidu sebrat identifikační průkaz, který leží na vedlejším stole. Pak seběhněte zpět do přízemí, kde se díky průkazu dostanete do malého hlídaného skladiště. Uvnitř najdete na stole ležet nástroj pro utahování ventilů.

Nyní máte všechno, co potřebujete pro dotankování letounu. Vyběhněte ven a služebním autem dojeďte k parkovišti na východ od kontrolní věže. Zde nastupte do jedné z cisteren a dojeďte s ní až k letounu, který jste si vyhlédli pro útěk. Cisternu zaparkujte nalevo od letounu a do ruky si vezměte nástroj na utahování ventilů. Pokud je cisterna ve vhodné poloze, tak běžte k trámovému kříži na trupu letounu a dotankujte ho. Nyní musíte cisternou dojet pro svého kolegu. S ním se vraťte k letounu a doveďte ho k jeho vrtuli. Použijte na ni kliku k nahazování motoru a další úroveň je za vámi.

ON THE RUN!

Před vámi je úroveň, ve které se ani na chvíli nezastavíte. Vše začíná vaším hloupým prozrazením u autobusu. Jakmile převezmete kontrolu nad svou postavou, tak musíte začít utíkat. Běžte do ulice přímo před vámi a na nejbližším rohu zahněte doprava. Doběhněte až na konec uličky, kde si musíte otevřít dveře vedoucí do malého dvorku. Proběhněte mezi několika hromadami beden a na konci dvorku vylezte po dvojici beden až na úroveň zdi. Seskočte za zeď a dál pokračujte přímo od zdi.

Cestou minete křižovatku se dvěma civilisty. Pokračujte rovně a na dalším rohu zahněte doleva. Zde budete míjet zaparkované auto, u kterého vás hra upozorní na vstup do kanalizace. Zahněte doleva a na konci ulice zaběhněte do dalšího dvorku. Vpravo vidíte dřevěné schody, po kterých můžete vyběhnout na ochoz nad ulicí. Doběhněte na jeho konec a seskočte na nákladní auto, které jste před chvílí míjeli. Z něj seskočte do výklenku směrem od ulice a po žebříku slezte do kanálu.

Kanálem pokračujte směrem na sever a po chvilce narazíte na boční chodbu se žebříkem. Po něm vylezte do slepé uličky, na jejímž konci vidíte bránu vedoucí do ulice. Na druhé straně ulice je schodiště, nad kterým určitě nepřehlédnete dveře ze světlého dřeva. Přeběhněte na schodiště a dveřmi vběhněte do místnosti plné knihoven. Hra vás upozorní, že byste měli zdržet vojáky, kteří vás pronásledují. Otočte se ke dveřím a napravo od nich uvidíte velkou bednu. Běžte k ní a zatáhněte ji přímo před dveře.

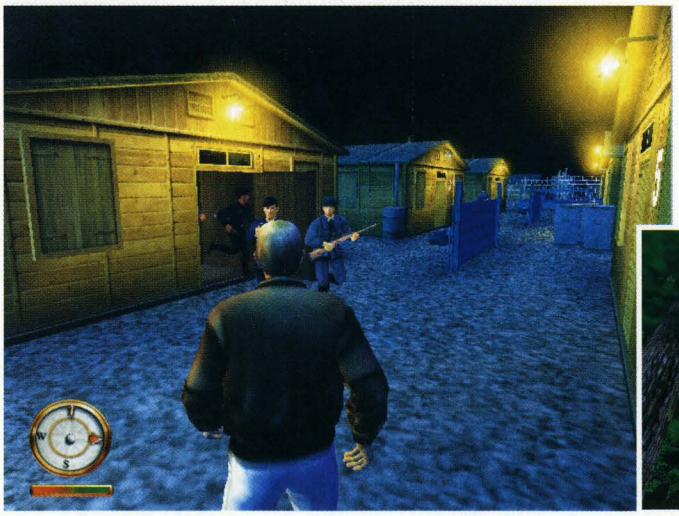
Pokračujte na druhý konec místnosti, kde na stolku leží klíče. Seberte je a pomocí nich si odemkněte dveře vedoucí do další místnosti. Běžte k balkónu a vylezte na truhlík s květinami. Z něj přeskočte na protější střechu, po které musíte běžet směrem doleva. Přeskočte na červenou střechu, po které musíte pokračovat směrem na jih. Na jejím konci zahněte doprava a opět přeskočte ulici. Pak vás čeká poslední přeskok, kterým se dostanete na terasu plnou květin.

Na druhém konci terasy zaběhněte do domu. Uvnitř pokračujte na schodiště a seběhněte do přízemí. Ve vstupní hale vyběhněte hlavním vchodem na malé náměstí s fontánou. Běžte na sever a na druhém konci náměstí vyběhněte ulicí vpravo. Pak zatočte doleva a čeká vás trocha kličkování. Vyhněte se slepým uličkám a nakonec se dostanete do ulice s nízkou zídkou vpravo. U ní vylezte po dvou bednách nahoru a přeskočte do dvorku. Kuchyní proběhněte do restaurace, před kterou zaparkuje auto plné Němců. Na začátku barového pultu seberte kabát s kloboukem a na záchodě se převlékněte. Nyní můžete vyjít z restaurace na ulici a běžet směrem doleva. Po chvilce se dostanete na konec úrovně.

RESISTANCE COLLABORATOR

Další úroveň začíná v lese plném německých hlídek. Když se rozhlédnete, tak uvidíte vojáky téměř všude kolem sebe. Vaším úkolem bude proplížit se k mostu, který opravují francouzští dělníci. Lehněte si a začněte se pohybovat směrem na sever. Až budete za řadou křoví, tak se podél okraje dostupného lesa začněte plížit směrem na východ. Po pár desítkách metrů se dostanete k dvojici rozmlouvajících Němců. Protáhněte se kolem stromů a až se dostanete za jejich záda, tak máte z poloviny vyhráno. Pokud nic neuspěcháte, tak se bez nejmenšího rizika doplížíte až pod severní mostní oblouk.

Pokračujte dál na východ a za hromadou složených prken najdete Antona, který se krčí nad svou truhlou s nářadím. Promluvte si s ním a on vám řekne o dokonalém převleku. Ten najdete v domku na východ od mostu. Zleva obejděte hromady prken a pokračujte v plížení směrem na jih. Doporučujeme vám ve vhodný okamžik proběhnout za zadní stěnu domku, který můžete obejít u jihu. Z této strany totiž kolem vchodu najdete mnohem více příležitostí ke krytí. Až bude vzduch čistý, tak proklouzněte dovnitř a v jedné z místností najdete na stole ležet pracovní oděv. Oblékněte si ho a můžete se v klidu vrátit za Antonem.



Teď máte dokonalé krytí a můžete se pustit do plnění hlavního úkolu. Podívejte se na mapu, kde je označena pozice nákladního auta v jihovýchodním rohu staveniště. Okolí auta je pro dělníky bohužel nepřístupné, takže k němu budete muset proklouznout tak, aby vás neviděl žádný voják. Kousek od domku s převlekem vidíte pilu s několika kusy dřeva. Na západ od ní je skupinka dělníků a u hromady dřeva se povaluje klíč. Seberte ho a pomocí něj sabotujte pilu. Jakmile se zastaví, tak to přiláká pozornost Němců. Nyní musíte rychle doběhnout k nákladnímu autu, vylézt na jeho korbu a na ní sebrat kus drátu.

Vaším dalším úkolem bude dostat se na most. Lešení se žebříky ale hlídá voják, který vás nahoru bez průkazu nepustí. Máte dvě možnosti. Buď se k vojákovi zezadu připlížíte a uškrtíte ho, nebo se zajdete poradit s Antonem. Ten vám řekne o dvojici dělníků, kteří vám mohou pomoci. Jděte tedy k dvojici pracantů, kteří něco kutají svými krumpáči. Promluvte si s nimi a požádejte je o odlákání vojákovy pozornosti. Jakmile voják opustí své místo, po dvojici žebříků vylezte až na most, kde už se budete moci opět volně pohybovat.

Nejprve běžte směrem k jižnímu konci mostu. Zde je na západ od lokomotivy malý vyhrazený prostor, do kterého bohužel nesmíte vstoupit. Tento prostor hlídá voják, kolem kterého jednoduše nemůžete projít. Nejprve tedy musíte zleva obejít lokomotivu. Díky tomu se dostanete vojákovi do zad a můžete ho v klidu uškrtit. Pak si vezměte z bedny před vámi několik patron dynamitu. Nyní přejděte na severní konec mostu, kde narazíte na další vyhrazený prostor. Držte se pravého okraje mostu a potichu projděte až k několika bednám. Schovejte se za ně a počkejte si, až půjde voják hlídkující v tunelu směrem od vás. Pak přeběhněte k vlaku a po žebříku na něj vylezte.

AMBUSH!

Pokud máte rádi přestřelky, tak se vám bude tato úroveň určitě líbit. Nejprve ale z jiného soudku. Popoběhněte k malé dřevěné boudě, kterou vidíte přímo před sebou. Ve stodole za touto boudou drží Němci dva odbojáře a vaším prvním úkolem bude osvobodit je. Zprava se potichu přibližte ke stodole, za kterou hlídkuje jeden osamocený voják. Počkejte si na něj u otevřených vrat a zezadu ho pěkně potichu uškrťte. Pak potichu vejděte do stodoly a po žebříku vylezte do prvního patra. Zde uškrťte vojáka, který drží na mušce oba odbojáře. Pak si s nimi promluvte a v rohu za sebou si vezměte pistoli i se zásobou nábojů. Budete ji totiž brzy potřebovat.

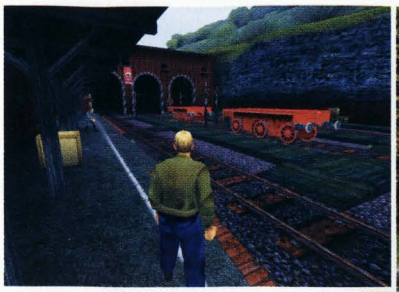
Dál postupujte podél skály na jih od stodoly. Kousek od vás je německý zátaras, kolem kterého hlídkuje spousta vojáků. Vaším následujícím úkolem je získat detonátor, který je položen na bedně vedle zátarasu. Bohužel se vám asi nepovede získat ho nepozorovaně, takže se musíte připravit na přestřelku. Před ní se ale pokuste dostat do co nejvýhodnější pozice. To znamená doplížit se mezi kameny až téměř mezi vojáky. Odtud můžete zahájit palbu, kterou zlikvidujete všechny vojáky v okolí zátarasu. Při tom jim mohou na pomoc přiběhnout další vojáci směrem od města, tak si ten směr radši hlídejte. Až bude kolem klid, tak u zátarasu seberte detonátor, samopal a nějakou tu munici.

Také další úkol bude vyžadovat přímočarou akci. Budete totiž muset vyčistit západní část města od německých vojáků. Doběhněte do trosek, které vidíte v severozápadním cípu města. Odtud vidíte na ulici, kde hlídkuje několik vojáků. Zastřelte toho nejzápadnějšího a počkejte si na jeho kumpány. Až mu přiběhnou na pomoc, tak je můžete postupně postřílet dírou ve zdi. Bohužel nevyběhnou všichni, takže vás čeká trochu riskantní přebíhání. Vaším dalším cílem by měl být dům severně od cesty (je přímo vedle vás). Dveře dovnitř vedou z východu, takže budete muset přeběhnout kus po silnici. Uvnitř domu najdete spoustu munice a ze dveří můžete vést účinnou palbu.

Nyní vás čeká postup městem. Vyběhněte na ulici a postupujte roh od rohu. Několik vojáků je umístěných ve velmi nepříjemných pozicích, tak se je snažte napadnout z boku.

V dalších částech ulice narazíte také na několik vojáků v prvním patře, tak si na ně dávejte pozor. Až se objeví potvrzení o splnění úkolu, tak prohledejte všechny domy před mostem a doplňte si munici. Pak běžte na most a po rozhovoru s odbojáři na něj položte nálož (je úplně jedno, kam ji položíte). Jakmile se rozeběhnete východním směrem, tak se spustí akce. Vaším dalším cílem je tmavý dům nalevo za mostem. Vyběhněte do prvního patra a ve zničené koupelně umístěte detonátor. Klidně ho rovnou použijte, protože stejně nesmíte explozí zničit osobní auto, které jede hned jako druhé.

Teď se všude kolem silnice vynoří němečtí vojáci. Seběhněte dolů a postupujte směrem na východ. Držte se spíše vlevo, protože postupem po silnici se daleko nedostanete. Navíc vaším cílem je dům umístěný v severovýchodním cípu města. Prostřílejte se až k jeho dveřím, kterými se dostanete na malý dvorek plný vojáků. Pak pokračujte do dalšího domu, kde v prvním patře najdete důstojníka a v rohu místnosti hledané dokumenty. S těmi se musíte prostřílet až k zátarasu východně od města. Za ním úroveň končí.

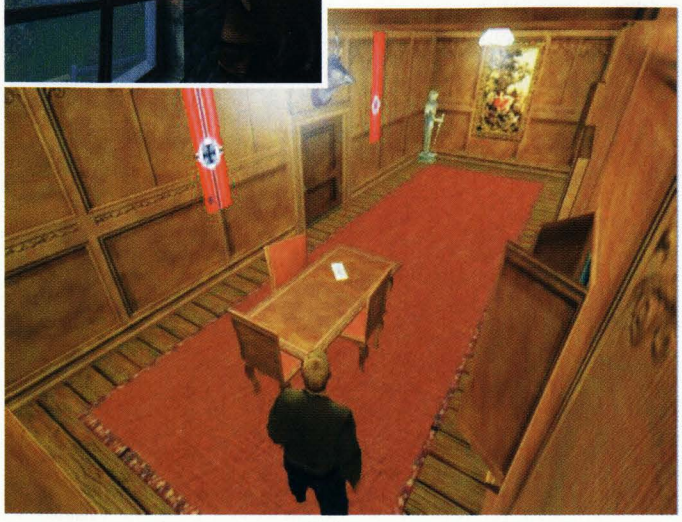


FULL THROTTLE

V předposlední úrovni hry se zajezdíte na motorce. Nejprve ji ale budete muset získat. Doběhněte tedy k silnici, po které jezdí jedna spojka za druhou. Před vámi je dům, u kterého nemůžete přehlédnout dva dřevěné sloupy. Jděte ke dveřím domu a pomocí paklíče si je odemkněte. Uvnitř prohledejte police na druhé straně místnosti a najděte smotek drátu. S ním vyběhněte ven a natáhněte ho mezi dva dřevěné sloupy (jednoduše ho použijte na jeden z nich). Pak odběhněte od silnice a sledujte, jak drát srazí jednu ze spojek. Vezměte si jeho motorku a projeďte zátarasem k nejbližší zatáčce. Za ní je další zátaras, u kterého tentokrát stojí strážní budka. Seskočte z motorky a tiše se k budce přibližte. Za ní totiž najdete stolek s uniformou, která vám pomůže dostat se do města.

Oblečte si uniformu a vraťte se ke své motorce. Na ní vjeďte do města, kde budete bohužel na hlavním náměstí odhaleni. Šlápněte na to a vyrazte směrem ke švýcarským hranicím. Po chvilce dorazíte k zátarasům, ve kterých není žádná mezera. Nalevo od silnice ale vidíte kamennou stodolu s otevřenými vraty. Projeďte tedy stodolou a za ní uvidíte další zradu. Všude kolem je totiž zeď. V rohu je naštěstí připravená hromada hlíny, pomocí které můžete zeď přeskočit zpět na silnici.

Před vámi je dlouhá cesta, během které vás budou otravovat kromě pěších vojáků také jezdci na motorkách. Stejně jako vy můžou používat své nohy jako nebezpečné zbraně, takže se s nimi budete muset naučit bojovat. Stačí projet kolem nich a pomocí R1 nebo L1 vykopnout na příslušnou stranu. Tím je skopnete z jejich stroje a definitivně se jich zbavíte. Oni tuto metodu bohužel ovládají velmi dobře, takže si při tom nemůžete dovolit žádné zaváhání. Ovšem ale ani pokud jsou rychlejší, není nic ztraceno. Stačí doběhnout k motorce, naskočit na ni a můžete pokračovat dál.



Kromě Němců cestou narazíte také na překážky v podobě nejrůznějších zátarasů. Ty vám doporučujeme objíždět mimo silnici. Často je to také jediná cesta, kterou můžete projet. Stejné je to i u kamenného mostu, který je díky závoře neprůjezdný. Naštěstí stačí zpomalit a objet ho korytem vyschlé řeky. Horší to bude se zátarasem, který je natažen přes celou cestu. Ten totiž musíte přeskočit pomocí malé rampy, kterou najdete napravo od silnice. Nakonec vás ještě musíme upozornit na závěr úrovně. Až se budete blížit k tunelu, tak do silnice začne najíždět nákladní auto. Co nejrychleji kolem něj projeďte, protože pak už se do tunelu nedostanete.

JUMP TO VICTORY

Poslední úroveň budete absolvovat celou na motorce. Prokličkujte tedy úvodním zátarasem a u dalšího zahněte doprava. Další cesta po silnici vám bude znemožněna zátarasem, před kterým musíte zahnout doprava. Zde se dostanete do starého vyschlého koryta, ve kterém musíte nejprve vpravo podjet pod kmenem spadlého stromu. Pak se vyhněte několika dalším překážkám a prokličkujte mezi střílejícími vojáky.

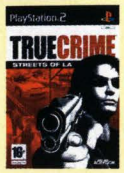
Další nepříjemnou komplikací je několik malých políček oddělených zídkami. V těch jsou jen úzké průjezdy, do kterých se budete muset trefovat. Navíc za první dírou ve zdi musíte prokličkovat mezi balíky slámy. Na následujícím čerstvě zoraném políčku zahněte doleva a na silnici pokračujte opět doleva. Pak na nejbližší křižovatce doprava a opět doleva. Touto složitou cestou se dostanete až na začátek minového pole, na které vás hra jemně upozorní. Miny jsou naštěstí dobře vidět, takže stačí zpomalit a prokličkovat mezi nimi. Při tom si vůbec nevšímejte Němců na motorkách, kteří kolem vás sebevražedně krouží. Pokud budete mít štěstí, tak na některou z min najedou.

Pokračujte dál po silnici a až narazíte na tank, tak ho objeďte zprava. Za ním je křižovatka, za kterou jsou zátarasy na obou cestách. Vy musíte najet na tu pravou, ze které můžete proskočit mezi zátarasy na cestu vedoucí rovně. Dojeďte až k dalším zátarasům, které budete muset objet přes louku vlevo. Po té se dostanete až k hranici, kterou tvoří dvě řady plotů s ostnatým drátem. Dojeďte k silnici, na které z nákladního auta vyskakuje několik vojáků. Podívejte se směrem k hranici nalevo od auta (jste na silnici přímo za nákladním autem). Uvidíte terénní vlnu, která je lehce vyježdená (je na ní vidět něco jako praskliny). Směrem od silnice na tuto vlnu najeďte a přeskočte první plot. Pokračujte až ke skále vlevo a pak se otočte směrem k druhému plotu. Zde zcela jasně vidíte další skokánek s vyjetou stopou. Použijte ho a přeskočte přes plot do Švýcarska.

Jakub Holý

True Crime: Streets of LA

INFO



■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Luxoflux ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Docela dobrý pokus, ale *GTA* nám přijde přeci jen zábavnější.

Zase jste v nebezpečí života...

1 - TRIAD VIOLENCE

1.1 Shooting Practice

Váš první úkol bude velmi jednoduchý. Na střelnici musíte zničit nejméně 10 terčů. Ty se před vámi budou objevovat v pevně daném pořadí, takže si jejich posloupnost snadno zapamatujete. Zničením autoři myslí úplnou fyzickou likvidaci, takže terč musíte prostě rozstřílet. Hlavní je před každým terčem nabít zbraně, protože terče vydrží poměrně dost zásahů a nabíjení je dost pomalé. Po několika pokusech to určitě zvládnete.

1.2 Rushing to EOD

Po seznámení s revolvery vás čeká první jízda. Popojděte k Nickovu autu a zmáčkněte ⬜. Nick nastoupí a vy můžete vyrazit. Časový limit je dost dlouhý, takže nemusíte přehnaně riskovat. Jednoduše sledujte zelenou značku na radaru vpravo dole a v časovém limitu dojeďte na místo označené zeleným kruhem.

1.3 Driving for Chow

Před vámi je další jízda. Tentokrát ale nejste omezeni žádným časovým limitem, takže se můžete v klidu projet. Také dostanete poprvé šanci vyřešit nějaký ten nepovinný úkol. Na radaru se budou objevovat červené body, které označují nahlášené trestné činy. Pokud na místo trestného činu dojedete, tak ho vyřešte likvidací viníka (pokud ho nezabijete, získáte podstatně lepší hodnocení). Až vás řešení zločinů unaví, dojeďte na vyznačené místo před čínskou restaurací. Po vystoupení z auta dojděte ke vchodu, u kterého bliká zelená šipka.

1.4 Triad Muscle

V tomto úkolu se seznámíte s bojem na blízko. Doporučujeme vám vyzkoušet si všechny údery, které máte k dispozici. Zkušenosti s bojem beze zbraně se vám budou později hodit. V pravém horním rohu uvidíte kromě ukazatele protivníkova zdraví také sérii vykřičníků, které budou po vašich úderech blednout. Pokud zblednou všechny, tak se váš protivník začne potácet. To je ta nejvhodnější chvíle pro použití účinného komba, která ale zatím asi neumíte (musíte pilně sbírat body a navštěvovat tělocvičny). Vaším úkolem je ubrat protivníkovi celý ukazatel zdraví.

1.5 Finale: Rosie Trouble

Při plnění závěrečného úkolu kapitoly si pořádně zastřílíte. Číňan z předchozí úrovně na vás vytáhne samopal a vy ho musíte rozstřílet svými revolvery. Pomocí △ můžete dělat kotouly, kterými uniknete jeho střelbě. Také se můžete krýt za auty nebo jinými překážkami. My vám ale doporučujeme spíše útok. Pokud do něj totiž dostatečně rychle vyprázdníte zásobníky, tak ani nestačí vystřelit.

2 - MEAN STREETS

2.2 Dojo Attacker

V prvním úkolu jednoduše dojeďte na označené místo. Druhý úkol pro vás může být o něco složitější. Čeká vás totiž další trénink boje beze zbraně. Tentokrát ale stojíte proti podstatně schopnějšímu protivníkovi, takže to bude o něčem jiném. Kromě útoku vám tentokrát doporučujeme vyzkoušet si také obranu. Stačí levým analogem naznačit pohyb od protivníka a Nick se bude automaticky krýt. Úkol končí porážkou protivníka.

2.3 Red Lantern Rush

Také následující jízda bude díky podstatně přísnějšímu časovému limitu zajímavá. Tentokrát už bude vyloženě záležet na cestě, kterou zvolíte. Naší radou je držet se co nejdéle jedné ulice, protože při zatáčení ztratíte hodně rychlosti. Zatočte tedy až ve chvíli, kdy bude cíl kolmo na směr vaší jízdy.

2.4 Bar Brawl

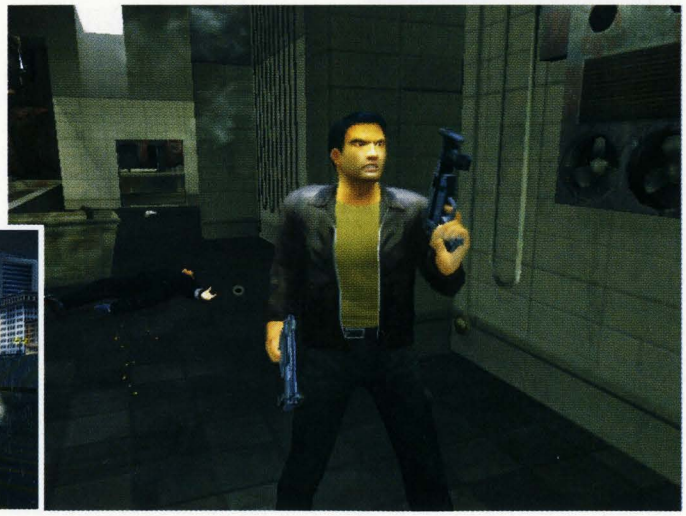
Tentokrát budete stát proti rváči ozbrojenému nožem. Díky tomu je jeho útočná síla dost velká, takže si musíte dávat opravdu pozor. Nejlepší bude, když mu nůž hned ze začátku vyrazíte z ruky (toho docílíte jedině povedenou chytačkou). Pak můžete jeho nůž zvednout ze země a použít ho proti němu. V takové situaci už potom máte prakticky vyhráno.

2.5 Chasing Triad Thug

Nyní budete muset svého poraženého protivníka pronásledovat po ulici. Pokud se vám nechce běhat, naskočte do některého z kolemjedoucích aut a pak ho jednoduše dojeďte. Vašeho protivníka nic podobného nenapadne, takže vám nikdy daleko neuteče. Až se k němu dostanete na dostřel, tak ho můžete jednoduše zastřelit.

2.7 Sneaking In

Uvnitř Jimmyho skladiště vás čeká zajímavá novinka. Před vámi je totiž první úroveň, ve které se budete muset potichu proplížit až na místo označené zelenou šipkou. Ve skladišti ale samozřejmě narazíte na několik hlídek, které budete muset cestou potichu zlikvidovat (jako hodný polda je jen omráčíte a jako zlý je zabijete). Jednoduše se k nim



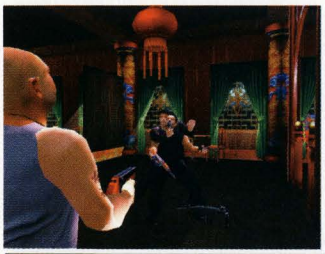
zezadu přibližte a pak si zvolte způsob, jakým je zneškodníte. Při plížení si ale dávejte pozor, kam šlapete. Například kousek od třetího protivníka můžete napravo od sloupu šlápnout na sklo, které vás svým zvukem prozradí. Jakmile se na vás protivník podívá, tak se začnou obarvovat otazníky v pravém horním rohu. Když ho necháte rozkoukat, tak vás chytne a vy musíte začínat znovu.

2.8 Jimmy's Ambush

Před vámi je první velká přestřelka. Další částí skladiště se totiž budete muset prostřílet. Ze stran vás budou napadat protivníci, které musíte co nejrychleji likvidovat. Pokud jim dáte čas na střelbu, tak to s vámi nedopadne dobře. Naštěstí si můžete přisvojit jejich zbraně, které jsou určitě lepší než ty vaše. Ve velké místnosti na konci skladiště pak budete muset likvidovat protivníky, kteří budou vybíhat na ochoz nad místností.

2.9 Finale: Sniper Assassin

Závěr kapitoly je opravdu originální. Jimmy je totiž napaden odstřelovačem, kterého budete muset zlikvidovat. Skrz velké okno před vámi vidíte muže, který se kryje za komíny na protější střeše. Vytáhněte své pistole a přepněte se do pohledu vlastních očí. Jen tak můžete odstřelovače zasáhnout. Stačí jeden zásah do hlavy a má to za sebou.



3 - INTERNATIONAL TIES

3.2 Tailing Chong's Limo

Vaším úkolem bude pronásledovat Chongovu limuzínu, která kolem vás projede v úvodní animaci. Rychle skočte do svého auta a vydejte se za ní. Vpravo nahoře se vám zobrazí nový ukazatel, na kterém jsou přehledně zobrazeny všechny důležité informace týkající se pronásledování. Asi nejdůležitější je ukazatel přímo pod symbolem auta. Na něm je totiž zakreslena vaše vzdálenost od pronásledované limuzíny. Stejně jako v reálu se nesmíte ke svému cíli moc přiblížit, ale také nesmíte jet moc daleko. První červená část ukazatele označuje vzdálenost, ve které jste moc blízko (pokud se dostanete do této vzdálenosti, tak zbělá jeden otazník). Druhá část je ideální vzdálenost, ve které byste se měli držet. Třetí část ukazatele je pro změnu přerušovaná, což znamená, že už jste nebezpečně daleko. Když zbělají všechny otazníky nebo se příliš vzdálíte, tak jste svůj úkol nesplnili.

3.3 A Stakeout Gone Bad

Po úspěšném pronásledování limuzíny následuje o něco divočejší honička. Jste totiž napadeni a musíte co nejrychleji zmizet. Vaši pronásledovatelé rozhodně nešetří municí, takže to nebude vůbec jednoduché. Hned na první křižovatce zahněte doprava a pokuste se co nejvíc kličkovat mezi ostatními auty. Také vám doporučujeme co nejčastěji zahýbat do jiných ulic, čímž se od svých pronásledovatelů většinou vzdálíte (pokud pojedete čistě). Jakmile jim zamotáte hlavu, tak to na nějaké hlavní třídě pěkně nakopněte a jednoduše jim ujeďte.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Nick

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natáčení kamery
Křížek » Kop na nohy/plížení
Čtvereček » Úder pěstí
Trojúhelník » Kop s výskokem/kotouly
Kolečko - Chytačky/sbírání předmětů
R1 » Vytažení zbraně/střelba/přepnutí do vlastního pohledu
R2 » Nabíjení
L1 » Nastoupení do auta
L2 » Blok

Auto

Levý analog » Řízení
Křížek » Plyn
Kolečko » Ruční brzda
Čtvereček » Brzda
Trojúhelník » Pohled dozadu
R1 » Střelba za jízdy

3.5 Spa Infiltration

V ruských lázních se budete muset pěkně potichu dostat až do sprch. První dva protivníci jsou v pohodě. Stačí, když si počkáte, až půjdou směrem od vás. V širší chodbě se saunami to bude o něco složitější. Z každé sauny totiž někdo vyjde. Držte se tedy levé stěny a jakmile vyjde protivník ven, tak se na něj zezadu vrhněte. Za dalším rohem uvidíte kruhovou místnost s velkým kotlem uprostřed. Kolem něj chodí hlídkující chlapík, který není od vchodu moc vidět. Snažte se tedy popojít nejprve k jednomu ze sloupů a pak se zprava přibližte ke kotli. Za ním byste ho už měli vidět. Jakmile přesně víte o jeho pozici, není problém ho zlikvidovat. Pak můžete v klidu dojít ke dveřím označeným šipkou.

3.6 Shower Room Antics

Před vámi je první boj beze zbraně s větším množstvím protivníků. Trojice ruských pořízků je ale naštěstí velmi pomalá, takže by vám neměli dělat problémy. Stačí jednoho z nich vylákat od zbývajících dvou a pak si s ním snadno poradíte. Podstatně horší to ale bude s protivníkem, který vás čeká na závěr. Je velmi rychlý a dobře se kryje. Rozhodně vám doporučujeme zkoušet jen kopy na nohy. Ty jsou velmi rychlé a v dlouhých sériích většinou zaznamenáte alespoň pár zásahů. A díky jejich rychlosti mu vůbec nedovolíte útočit, což je ještě důležitější.

3.7 Finale: The Accomplice

Vaším závěrečným úkolem v kapitole je odrazit útok gangsterů, kteří se do místnosti pohrnou ze všech stran. Naštěstí jsou zde sloupy, které vám výborně poslouží jako kryt. Pohybujte se tedy kolem nich a nechte svůj automatický zaměřovač, ať vám ukáže směr, ze kterého přijde další útok. Také vám nesmíme zapomenout poradit, ať sbíráte kalašnikovy, které budou na podlaze zůstávat po mrtvých protivnících. Zvlášť ve dvojici jsou tyto zbraně smrtící na jakoukoliv vzdálenost.

4A - CON GIRLS

4a.2 Cat Fight

V baru budete po úvodní animaci napadeni jednou ze striptérek. Vaším úkolem je eliminovat všechny striptérky, které se na vás s chutí vrhnou. Nejsou příliš schopné, takže by vám to nemělo dělat problémy. Situaci si můžete ulehčit tím, že jedné z nich vyrazíte z ruky bičík. Sice to není žádná superzbraň, ale pomůže. Až zlikvidujete všechny protivnice, tak do baru vtrhne jejich pasák. Jeho likvidace je vaším posledním úkolem.

4a.4 The Driving Test

Lola si vás bude chtít nejprve vyzkoušet. Čeká vás jízda, kdy se budete muset v poměrně přísném časovém limitu dostat na místo určení. Váš úspěch závisí na tom, jak rychle se dokážete vymotat ze čtvrti s kruhovými objezdy. Doporučujeme vám jet zpočátku směrem doleva (při pohledu směrem k cíli), protože přímo před vámi je opravdu překvapivé množství kruhových objezdů, které vás poměrně dost zbrzdí.

4a.5 Police Getaway

A je zde další úkol, který prověří vaše řidičské umění. Budete totiž muset ujet policejní hlídce, která chce prohledat vaší dodávku. A jak brzy zjistíte, policisté neřídí vůbec špatně. Proto vám vřele doporučujeme naučit se používat ruční brzdu, díky které můžete auto lehce otočit do protisměru. Než tento manévr policisté zopakují, můžete mít docela slušný náskok. Dalším užitečným trikem je zatočení kolem auta stojícího na křižovatce. Pokud stojí v pravém pruhu auto, tak těsně za ním zatočte doprava a policisté to do něj často naperou.

4a.7 Finale: Sniper Redux

Po dlouhé době vás čeká souboj s odstřelovačem. Tentokrát to bude na opravdu velkou vzdálenost, takže váš protivník bude ve značné výhodě. Pokud se ale budete držet našich rad, tak nemá šanci. Pohybujte se, doku váš protivník nevystřelí. Pak se přepněte do vlastního pohledu a počkejte si, až zaujme novou pozici. Pokuste se ho zaměřit a pak jednou vystřelte. Nepokoušejte se o další výstřel a rychle se pohněte, protože jinak to stoprocentně schytáte. Dříve nebo později se trefíte a pokud jste investovali něco do zlepšení své střelby, tak by měl jeden zásah stačit.

5A - HIGH-RISE TERROR

5a.2 Chasing Assassins

V tomto úkolu bude vaším cílem zlikvidovat nákladní auto, kterým z místa činu uniká skupinka nájemných zabijáků. Nákladní vůz není moc rychlý, takže ho nebudete mít problémy dohnat. Horší je to s jeho zastavením. Z bezpečného odstupu nejdřív zastřelte oba zabijáky na korbě. Až budou mrtví, tak jim rozstřílejte zadní kola, čímž je definitivně odepíšete. Pak se k nim přibližte z boku a střelbou do kabiny auto zničíte.

5a.3 A Race Downtown

Tak toto je asi první závod, který by vám mohl dát pořádně zabrat. Pokud jste nákladní vůz zlikvidovali až na dálnici, tak byste mohli mít problémy na rozsáhlé víceúrovňové křižovatce. Na ní pokračujte stále rovně (po stoupající části dálnice) a držte se vpravo. Až přejedete křížící se dálnici, tak očekávejte sjezd do normální ulice. Na té zatočte doleva a váš cíl je téměř přímo před vámi. Nejkratší cesta vede sice protisměrem, ale naštěstí je zde dost jízdních pruhů, takže byste se měli všem bez problémů vyhnout.

5a.4 Bank Standoff

Před vámi je několik úkolů, ve kterých si pořádně zastřílíte. Před bankou je vaším úkolem prostřílet se až k hlavnímu vchodu. Vašimi prvními protivníky budou střelci, kteří vyskočí zpoza policejních aut. Až se přiblížíte k bance, tak byste se měli začít zajímat o střelce v oknech. Na ty je dobré použít střelbu z vlastního pohledu, protože automatický zaměřovač má na velkou vzdálenost příliš velký rozptyl. Až se přiblížíte ke vchodu, tak si dejte pozor na rukojmí, která vyběhne mezi několika protivníky.

5a.5 Lobby Firefight

Ve vstupní hale je plno dalších protivníků. Nejprve se vypořádejte se střelci, kteří se schovávají za stoly. Po chvilce nepřehledné akce by měl zbýt jen střelec v prostoru pokladen. Jejich sklo je bohužel neprůstřelné, takže ho budete muset zlikvidovat kruhovým okýnkem. Vše se bude ještě dvakrát opakovat. Nejprve vyběhne do haly skupinka střelců a pak si budete muset poradit se záškodníkem u pokladen.

5a.6 Hostage Crisis

Výtahem jste vyjeli do jednoho z nejvyšších pater. Vaším úkolem bude prostřílet se až ke kanceláři ředitele, ve které na vás čeká Generál. Ale nebude to nic jednoduchého. Pokud totiž chcete vystupovat jako hodný policista, tak si budete muset dávat pozor na rukojmí. Na ty narazíte ve dvou velkých místnostech, které jsou rozděleny na malé kanceláře. Když si nechcete zkazit reputaci, tak musíte použít míření z vlastního pohledu a střelit teroristu do některé z jeho odkrytých částí těla. Postupujte tak alespoň ze začátku, abyste tak vyvážili pozdější fáze úkolu, kde už na tento luxus není prostor. Také se zde velmi vyplatí používat střelbu z vykouknutí. Přitiskněte se ke zdi a pokud jste na rohu, tak zmáčknutím L1 vykouknete a začnete rovnou střílet.

5a.7 Finale: Bad Politics

Posledním úkolem epizody je likvidace Generála. To je velmi schopný bojovník, takže si opravdu užijete. Rozhodně vám doporučujeme útočit na něj jen z bloku. Nechte ho vždy dokončit celé kombo a teprve potom na něj zaútočte. Také si dejte pozor na jeho speciální útok, při kterém používá úder otevřenými dlaněmi. Je velmi účinný a neměl by se mu povést. Naštěstí se dá přerušit rychlým úderem, který ho rozhodí.

4 - RUSSIAN FACE-OFF

4.2 Grease Monkeys

Před vámi je další souboj s více protivníky najednou. Tentokrát jsou sice pouze dva, ale jeden z nich používá jako zbraň velký klíč. Vaším prvořadým cílem by tedy mělo být získání tohoto klíče. Stačí, když se vám povede jedna chytačka a klíč je váš. Pak už si s první dvojicí snadno poradíte. Vzápětí se ale na scéně objeví bojovník s tyčí, který je podstatně schopnější. Naštěstí máte u sebe stále klíč, který značně zvyšuje vaší údernou sílu. Doporučujeme vám střídat kopy s údery klíčem a za chvíli ho máte na lopatkách.

4.3 Chasing Francis

Francisovi se díky vašemu souboji podařilo utéct. Není to ale na dlouho. Sedněte si do svého vozu a vydejte se za ním. Francis není příliš dobrý řidič, takže byste ho měli dojet během chvilky. Pak stačí začít na něj z rozumného odstupu střílet a udělat z jeho auta šrot. On už si rozmyslí, jestli má pokračovat v útěku.

4.5 Another Way In

Až dojedete k nočnímu klubu Gulag, tak vás čeká další nenápadná infiltrace. Tentokrát to bude ale úkol o něco těžší než obvykle. První protivníci jsou v pohodě. Počkejte si, až půjdou směrem od vás, a pak se na ně vrhněte. Už na začátku se ale začněte koukat pod nohy. Všude kolem klubu je spousta rozbitého skla, mezi kterým budete muset kličkovat. Další komplikací je skutečnost, že někteří hlídkující mafiáni se navzájem vidí. Proto se nesmíte nikdy soustředit jen na jeden cíl. A co je nejhorší, na hřišti za klubem hlídkují dva mafiáni, kteří se pohybují jen pár metrů od sebe. U těch si musíte akci naplánovat s maximální přesností. Vyběhněte přesně v okamžiku, kdy vám ukážou záda. To by vám mělo umožnit jejich zneškodnění na jeden zátah. Poslední záludností je mafián, který těsně před vámi vyjde ze dveří klubu. Pokud se ale držíte u levé stěny, tak ho snadno dostanete.

4.6 Disco Inferno

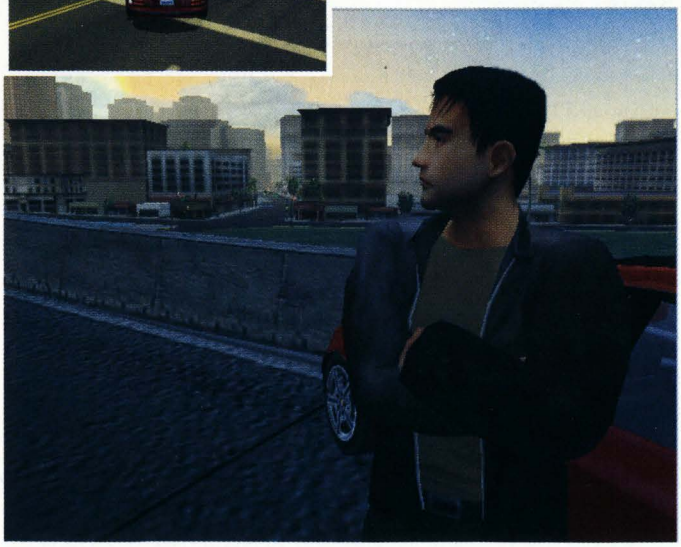
Následuje dost nepřehledná přestřelka na diskotéce. Bohužel je zde dost překážek, takže zasáhnout protivníky nebude vůbec jednoduché. Oni to ale také nebudou mít lehké. Jako ideální pozici vám doporučujeme popoběhnout na parket, kde se můžete schovat za mixážní pult. Většina protivníků totiž bude vybíhat z jedné strany sálu, takže se nebudete muset bát o svůj bok. Přesto se ale vždy po likvidaci další skupinky rozhlédněte. Poslední bude protivník, který stojí na balkóně nad parketem. Pokud se chcete vytáhnout, tak ho zlikvidujte střelou z vlastního pohledu.

4.7 Cary in Trouble

Vaším dalším úkolem bude dojet v časovém limitu k tělocvičně vašeho bratra. Ten byl napaden a vy mu musíte pomoci. Tělocvična je ale hodně daleko a časový limit není zrovna štědrý. Pokud nemáte opravdu rychlé auto, máte jen mizivou šanci, že to stihnete. Najít správnou cestu totiž není problém, ale limit je stanoven tak, abyste museli jet opravdu naplno. Zkrátka to chce nějaký sportovní model.

4.8 Finale: Vandal Wrath

Na závěr kapitoly vás čeká souboj se třemi vandaly. Určitě nepřehlédnete, že jeden z nich drží v ruce katanu. Ta vás sice nezabije jedním zásahem, ale je to rozhodně nejúčinnější zbraň, na jakou jste v podobných soubojích zatím narazili. Vaší prioritou je tedy likvidace chlápka, který ji drží. Pokud se vám navíc povede chytačka, tak mu ji můžete vzít a zvýšit tak svou útočnou sílu. Pak už stačí jednotlivé protivníky rozdělit a zneškodnit jednoho po druhém.



5 - THE RESCUE

5.1 Tailing Suspect Cop

Další kapitola začíná pronásledováním podezřelého policisty. Určitě si pamatujete, jak takové pronásledování probíhá. Musíte si držet dostatečný odstup, ale nesmíte ho nechat ujet. Problém je, že policista, kterého pronásledujete, velmi rád mění tempo jízdy. Chvilku se vleče jako hlemýžď a pak na to najednou šlápne. Ujet by vám neměl, ale občas se asi dostanete dost blízko. Jakmile začne projíždět bočními uličkami, tak se radši stáhněte. V ostrých zatáčkách se k němu totiž přiblížíte, ani nevíte jak.

5.2 Bum Encounter

V opuštěném domě vás čeká souboj se skupinkou bezdomovců. Oba dva protivníci ve vstupní místnosti jsou ozbrojení, takže budete muset jednat rychle. Jako obvykle je nejprve odzbrojte, čímž si značně ulehčíte celou situaci. Pak seberte nůž a pusťte se do nich. Stále jde o velmi pomalé protivníky, takže je snadno rozdělíte. Na závěr souboje vás čeká třetí bezdomovec, který je vyzbrojen tyčí. Pokud jste ještě nerozbili sporák, tak se ho na něj pokuste kopnout, protože mu tím uberete značnou část zdraví.

5.4 Butcher Shop Rush

Po setkání s bývalým otcovým kolegou čeká Nicka další souboj s časem. Tentokrát je trať opravdu ideální, takže se rozhodně nemusíte bát žádného bloudění. Za restaurací zahněte doprava a držte se na hlavní. Jak můžete vidět na mapě, váš cíl se nachází na hlavní ulici severně od té, po které jedete. Po nějaké době tedy zatočte doleva a dojeďte na další hlavní ulici. Ta vás dovede přímo k cíli.

5.5 On the Chopping Block

V řeznictví vás samozřejmě čeká souboj s řezníky. V první vlně jsou dva a jsou samozřejmě ozbrojeni tradičním řeznickým náčiním. Vaši pozornost si zaslouží zejména řezník se sekyrkou, která by měla co nejrychleji změnit majitele. Při souboji si ale dávejte pozor na prodejní pulty, které velmi ochotně explodují a můžou vás nepříjemně zranit (zkuste je využít proti svým protivníkům). Ve druhé vlně na vás vyběhnou další tři řezníci. Ti mají poměrně málo zdraví, takže se ani nezdržujte jejich odzbrojováním. Pozornost si zaslouží až poslední protivník, se kterým bude opět sranda.

5.6 Slaughterhouse

Jak už sám název úkolu napovídá, čekají vás pěkná jatka. Mrazák je plný ozbrojených Číňanů a vy se musíte prostřílet až ke svému bratrovi. Při postupu mrazákem si hlídejte hlavně linku s mraženým masem, po které bude přijíždět spousta střelců. Naštěstí jsou za kusy masa dostatečně vidět, takže se ani nemusíte přepínat do vlastního pohledu. Na závěr by vás nemělo překvapit, že z posledních dveří označených šipkou vyběhne střelec, který se vás pokusí zaskočit.

5.7 Finale: The Great Escape

Vaším závěrečným úkolem bude utéct s bratrem před pronásledovateli. Tento úkol je tentokrát ztížen tím, že vás pronásledují hned dvě auta najednou. Jedno se bude určitě držet pozadu, protože neudrží tempo. To mu ale umožňuje pokusit se vám nadjet. Sledujte jeho polohu a pokuste se ho vymanévrovat (když vám nadjíždí, tak odbočte směrem od něj a překazte mu tak jeho úmysly). Pokud umíte řezat zatáčky, tak se pak zbývajícího auta snadno zbavíte.

Tipy

- ✗ **Velmi důležitou součástí hry jsou takzvané 24/7 Facilities, které jsou na mapě označeny světle modrými kruhovými symboly. V nich si zlepšujete své schopnosti ve třech základních oblastech. Jde o boj beze zbraně, jízdu autem a střelbu. Za každý pokus o vylepšení nějaké schopnosti musíte zaplatit jedním policejním odznakem, který získáte za 100 bodů.**
- ✗ **Doporučujeme vám vylepšovat hlavně střelbu, kterou máte v základu velmi slabou. Boj beze zbraně a jízdu autem na začátku hravě zvládnete. Ve střelbě byste ale mohli mít velké problémy. Důležité jsou hlavně schopnosti jako rychlejší automatické zaměřování, rychlejší nabíjení nebo pomoc při míření na citlivá místa.**
- ✗ **Při střelbě se naučte využívat zpomalení času při přepnutí do vlastního pohledu. Jistě jste si sami všimli, že po přepnutí do pohledu z vlastních očí se čas na chvíli zpomalí. Toho můžete využít nejen při střelbě na utíkající zločince, ale také na střelnicích. Ihned po úspěšném zásahu se tedy přepněte do normálního pohledu, abyste si po objevení nového terče mohli čas opět zpomalit.**
- ✗ **Pokud se vám podaří splnit všechny úkoly v epizodě, tak se vám zpřístupní bonusová jízda. Při ní vidíte na mapě zelené symboly, které označují místa, na nichž můžete získat důležité upgrady. Pokud se vám podaří splnit zadaný úkol (vždy máte jen jeden pokus), tak získáte nové auto, novou zbraň nebo novou speciální chytačku.**

6B - RAMPAGE

6b.2 Rocky's Getaway

Hned po vašem příjezdu před noční klub Gulag uvidíte Rockyho, jak nastupuje do své limuzíny. Její zničení bude vaším dalším úkolem, takže rychle naskočte zpět do auta, než vám limuzína zmizí z dohledu. Naštěstí není moc rychlá, takže ji snadno doženete. Uvnitř je ale několik mafiánů, kteří mají poměrně slušnou palebnou sílu. Té se vyhnete tak, že se budete držet přímo za nimi. V zatáčkách se ale dostanete do jejich palebného pole, takže si dávejte pozor.

6b.5 Payback

V čínské restauraci vás čeká opravdu povedené přivítání. Hned u dveří na vás vyběhne několik útočníků a vy musíte začít bojovat o holý život.

Kterýmkoliv směrem se hnete, narazíte na skupinky nepřátel. Vaším úkolem ale není všechny postřílet. Místo toho byste měli myslet na hledání východu, jehož dosažení je vaším jediným cílem. Od vchodu tedy běžte rovně a mírně doleva. Vpravo totiž najdete jen lékárničku visící na zdi. Pokud se budete držet přímého směru, tak se dostanete za zástěnu oddělující sál a prostor pro personál. Zde uvidíte vpravo dveře označené šipkou. Rozhodně se k nim ale nežeňte. Jakmile se k nim totiž přiblížíte, tak vám v ústrety vyběhne skupinka Číňanek se samopaly. Vyhledejte nejbližší kryt a dál postupujte s maximální opatrností.

6b.7 Finale: Rocky's Loot

Vaším posledním úkolem v kapitole bude utéci s Rockyho penězi. Utíkat ale budete v pancéřovém voze, který je oproti autům vašich pronásledovatelů velmi pomalý. Naštěstí je ale velmi odolný, takže si můžete dovolit pustit se s nimi do přímého boje. Jednoduše šlápněte na brzdy a nechte je, ať vás předjedou. Pak jim můžete v klidu rozstřílet pneumatiky nebo třeba celé auto. Ujet takovým troskám potom zvládne i malé dítě.

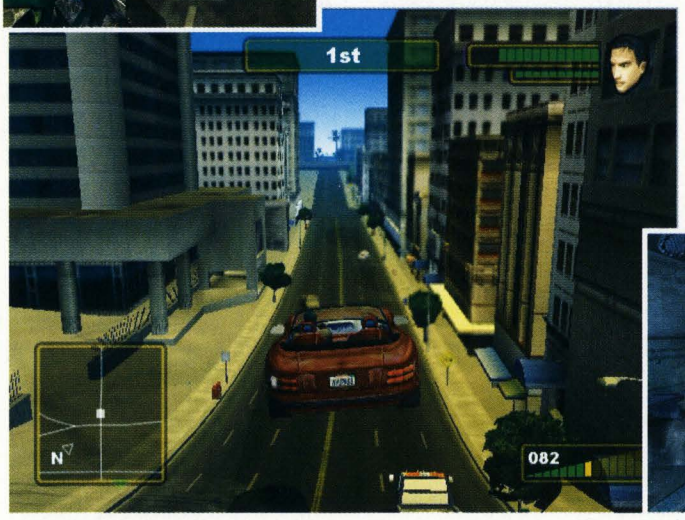
7B - BLOOD MONEY

7b.2 Kinks in the Path

Vaším úkolem je nepozorovaně proniknout do úchylného podniku, ve kterém má doupě váš úhlavní nepřítel Rocky. Lehkou komplikací při likvidaci hlídkujících masochistů budou oblé rohy (špatně se za ně schovává). Jejich rozestavení je ale naštěstí ideální pro přímočarý postup. Prostě se bez přemýšlení rozeběhněte chodbou a cestou všechny potichu likvidujte. Zastavte se až v chodbě, ve které jsou na podlaze rozmístěny podivné bedny. Ty po dotyku vydávají nepřeslechnutelný lomoz, který probudí masochistu spícího opodál. Mezi bednami tedy opatrně prokličkujte a pokračujte do další chodby, ve které budete vpravo míjet dva výklenky. Ve druhém pomocí své uspávací pistole zneškodněte sadistku, na kterou bohužel nedosáhnete. Pak prokličkujte mezi dalšími bednami a vlevo uvidíte zelenou šipku. V místnosti před ní zneškodněte posledního masochistu a pak doběhněte do označených dveří.

7b.3 Freak Show

Pokud neradi bojujete s přesilou, tak se vám následující úkol určitě nebude líbit. Nejprve budete muset vyřídit trojici sadistek, které se na vás vrhnou s opravdu velkou chutí. Naštěstí nejsou schopné koordinovat své útoky, takže je můžete v podstatě brát jako tři nezávislé souboje. Zajímavější situace nastane, až zlikvidujete poslední z nich. Jako další je totiž na řadě šestice masochistů. Naštěstí nic moc nevydrží, takže pokud jste se už naučili některé ze silnějších komb, nebudete s nimi mít větší problémy. Navíc si můžete od jednoho z nich půjčit nůž, který vám to ještě ulehčí.



7b.5 Escaping Masterson

Následující úkol je velmi podobný tomu, který uzavíral předchozí epizodu. Také tentokrát totiž budete muset řešit únik v pancéřovém voze alternativním způsobem. Přibrzděte a nechte obě auta plná agentů předjet. Pak vytáhněte své pistole a prostřílejte jim pneumatiky (pokud jste se nevydali cestou zlého poldy, tak je nechte přežít). Jakmile je znehybníte, můžete ujet libovolným směrem.

7b.6 Chinatown Showdownyx

Po krátké animaci vás čeká přestřelka na kruhovém náměstí, které je napadeno ze všech stran neznámými útočníky. Nejprve se zbavte Rockyho goril a potom se pusťte do útočníků v tmavých kombinézách. Jako kryt při jejich likvidaci můžete použít pancéřové auto, které bude pomalu kroužit kolem středu náměstí. Pokud jste dostatečně cvičili střelbu, tak pro vás bude výhodou bojovat na větší vzdálenost. V takovém případě se totiž nemusíte starat o žádný kryt. A pokud byste schytali nějakou tu dávku, tak se porozhlédněte po sloupu, na kterém je umístěna lékárnička.

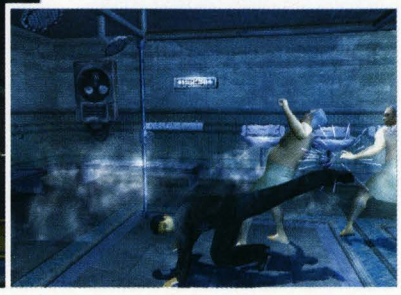
7b.7 Finale: Last Stand

Stejně jako u předcházejícího alternativního závěru hry vás na konec čeká souboj muže proti muži. Tentokrát je vaším protivníkem Rocky, který ovládá několik zajímavých úderů. Proti nim vám kryt moc nepomůže, takže vám doporučujeme zběsilý útok. Nepřestávejte ho masírovat a pokuste se ho knockoutovat. Taková dvě nebo tři povedená komba vám mohou souboj v pohodě vyhrát.

6 - HOUSE OF WU

6.2 Up the Food Chain

Vaším úkolem je nepozorovaně se proplížit do kuchyně čínské restaurace. Půjde tedy o klasickou infiltraci. Ta je tentokrát ztížená tím, že v čínské restauraci mají boxy oddělené průhlednými zástěnami. Proto se musíte neustále krčit, aby vás někdo nezahlédl. První část sálu je velmi jednoduchá. Až se přiblížíte ke dveřím kuchyně, tak si dávejte pozor na židle, do kterých nesmíte strčit. Pak stačí přiběhnout k poslednímu Číňanovi u dveří a po jeho zneškodnění vběhněte do kuchyně.



6.3 Kitchen Inspection

V kuchyni vás v první vlně čekají tři kuchtíci. Jako prvnímu byste se měli věnovat tomu se sekyrkou. Ta je jednoznačně nejúdernější zbraní. Po jejím získání už nebude problém zlikvidovat zbývající dvojici. Ve druhé vlně vyběhnout pouze dva kuchaři. Z těch je nebezpečnější ten s mečem. Doporučujeme vám pokusit se tento meč získat, protože se vám bude hodit v poslední fázi souboje. V té budete stát proti kuchaři beze zbraně. To ale plně nahrazuje skutečnost, že je téměř nezranitelný. Vaší jedinou možností je snažit se ho natlačit na sporák s velkým otevřeným ohněm. Pokud ho budete stále podpalovat, tak ho nakonec udoláte.

6.4 Seeking Ancient Wu

V podzemí restauraci vás čeká bludiště chodeb plné protivníků. Na řadě jsou tedy vaše pistole. Bludiště není příliš složité, takže si ho můžete klidně dovolit projít celé. Nejprve běžte směrem doleva a pak zezadu obejděte jeho střed (ten je na začátku přímo před vámi). Na druhé straně bludiště začnete klesat a po několika slepých koncích (pokud máte smůlu) nakonec dorazíte do chodby, na jejímž konci vidíte zelenou šipku. Zde se připravte na opravdu zuřivou přestřelku. Z východu totiž vyběhne několik vln protivníků vyzbrojených brokovnicemi. Najděte si tedy vhodný kryt a útočte na ně zpoza rohu.

6.5 Inner Demons

V kruhu nad lávovým jezerem budete nejprve muset rozstřílet řadu ohnivých hlav. Ty budou létat kolem vás a jakmile se zastaví, musíte udělat kotoul stranou. Chvilku po zastavení se totiž rozlétnou přímo proti vám. Střelbu nechte na automatickém zaměřovači, který zde funguje poměrně dobře. Ve druhém kole přilétnou 4 hlavy a ve třetím dokonce 5. Na závěr vás čeká jedna velká hlava, která vám může způsobit o něco větší zranění.

6.6 Die Die My Concubine

Wu vás v průběhu animace připraví o vaše zbraně, takže si s jeho konkubínami budete muset poradit ručně. Ty jsou sice velmi schopné, ale naštěstí nemají žádné zbraně. Díky tomu budete mít dost času na to, abyste je knockoutovali. Jakmile se pak začnou potácet, stačí použít na ně kombo, kterým je odhodíte dostatečně daleko. Pokud jste totiž ve správné pozici, tak je můžete přes zábradlí skopnout do lávy, která je všude kolem. Jediným problémem může být skutečnost, že se konkubíny po nějaké době magicky přesunou kus od vás. Pokud jste ale dost rychlí, tak vám to určitě vadit nebude.

6.7 Finale: Nightmare

Vaším závěrečním úkolem bude zlikvidovat draka, který bude poletovat kolem vaší kruhové plošiny. Když se vlní kolem, tak si ho vůbec nevšímejte. V této fázi se zasahuje opravdu velmi špatně. Jakmile se zanoří do lávy, tak se objeví oblak páry. Sledujte ho a počkejte si, až se vztyčí. Nyní je ta pravá chvíle pro vaši střelbu. Napalte do něj co nejvíce ran a pak kotoulem uhněte před jeho plameny. To vše opakujte, dokud nezvítězíte.

7 - FINDING ROCKY

7.2 Pressing Rafferty

Po rozhovoru s Raffertym vás napadne velmi nekompromisní barman. Je až překvapivé, jak může být někdo s takovou postavou obratný. Každopádně váš protivník hbitě uhýbá vašim úderům a sám na vás neustále útočí svým pupkem. Zkuste na něj série úderů pěstí, které na něj docela platí.

7.3 On Rafferty's Tail

Sledování Raffertyho bude opět o něco složitější než předchozí podobné úkoly. Budete totiž většinou projíždět úzkými uličkami, ve kterých vám dokáže větší provoz velmi znepříjemnit život. Rozhodně ho nenechte, ať se vám v nich vzdálí. Jakmile se totiž dostane do třetí části ukazatele, tak zrychlí a vy už ho v úzkých uličkách nemusíte dojet. Problémem jsou ale také časté situace, kdy Rafferty zastaví za autem stojícím na stopce. Na to si dávejte zvláště pozor, protože se k němu v takové situaci přiblížíte, ani nevíte jak. Po delším stání navíc

často začne couvat, takže se za ním držte s dostatečnou rezervou a před křižovatkami radši pokaždé zvolněte.

7.5 Rafferty's Date

A je zde další sledovačka. Tentokrát řídí Raffertyho společnice, od které rozhodně nemůžete čekat jízdu rovnoměrnou rychlostí. Sice strávíte většinu času na jedné z hlavních ulic, ale musíte si dávat pozor na její náladovost. Také byste měli projíždět nejméně jednou křižovatku, za kterou se ulice stáčí ve velmi ostrém úhlu. Zde si najeďte hodně do strany, protože jinak zde naberete během chvilky několik otazníků.

7.6 Eavesdropping

Stojíte na začátku skladiště, kterým se budete muset potichu proplížit. Jako obvykle vás na začátku čeká rutina. Pokud si věříte, tak se můžete klidně rozeběhnout a několik prvních mafiánů srazíte dřív, než si stačí uvědomit, co se děje. Až se dostanete do uličky se žlutými barely, tak zpozorněte. Protáhněte se podél beden vlevo a zlikvidujte kouřícího protivníka. Po chvilce se dostanete do poslední uličky. Vlevo sice vidíte zelenou šipku, ale nejprve běžte doprava. Zde totiž hlídkuje mafián, který by vás zezadu zahlédl. Ke konci skladiště se pak přibližte podél beden vlevo. Zpoza poslední bedny totiž vyjde předposlední protivník. A aby toho nebylo málo, tak za poslední bednou vlevo stojí ještě jeden.

7.7 Finale: Father's Killer

Z krátkého rozhovoru se dozvíte, že Rocky je skutečně vrahem Nickova otce. Tentokrát ho ale ještě nedostanete. Místo něj se totiž musíte věnovat jeho poskokům, kteří se na vás pohrnou ze všech stran. Stoupněte si k jednomu ze sloupů, kterým si budete krýt bok, a pusťte se do nich. V průběhu přestřelky sledujte stále dveře nalevo od vás, protože z nich vyběhne několik útočníků.

Také bychom vás měli upozornit na lékárničku, kterou najdete na prostředním sloupu.

8 - RETRIBUTION

8.2 Back to the Gulag

Po opravdu dlouhé době zde máme další závod s časem. Tentokrát jde o rekordní vzdálenost, takže si musíte pospíšit. Na křižovatce kousek před vámi zahněte doprava a jste na hlavní třídě, která vede až k místu určení. Dost se kroutí, takže místy to bude vypadat, že jedete stranou. Vždy se ale vrátí do správného směru a vy se alespoň nemusíte starat o hledaní cesty. Stačí se soustředit na vyhýbání ostatním autům a za chvilku jste na místě.

8.3 Rocky's Trap

V Gulagu samozřejmě padnete do pasti. Na tanečním parketu se utkáte s trojicí ruských borců, kteří působí dost nekompromisně. Tím nejagresivnějším a nejschopnějším je týpek v barevné šusťákové soupravě. Jemu byste se měli věnovat jako prvnímu. Až se ho zbavíte, máte téměř vyhráno. Jeho dva komplicové toho totiž moc nevydrží a jejich útoky nejsou příliš účinné.

8.5 Hangar Showdown

Před vámi je přestřelka se speciální jednotkou. Hangár je dost rozlehlý, takže se budete muset neustále rozhlížet. Vaše první kroky by měly vést směrem doprava. Kolem několika zaparkovaných aut běžte směrem k velkým palivovým nádržím, které můžete použít proti svým protivníkům. U malé kanceláře najdete na stěně lékárničku. Pak pokračujte napříč hangárem a u další kanceláře zahněte doprava. V této fázi si dávejte pozor na střelce na ochozech. Až se budete blížit ke konci, tak očekávejte útok zprava.

8.6 Jetting Away

Rocky se vám snaží uniknout v malém soukromém tryskáči. Naštěstí máte po ruce velmi slušné auto, takže ho snadno doženete. Letištní plocha je bohužel plná betonových bloků, takže se kromě sledování letadla musíte také plně věnovat řízení. Při střelbě na letadlo sledujte vpravo nahoře jeho poškození. Po chvilce se dostanete až na dráhu, ze které se letadlo chystá odstartovat. Pokud ho včas nezničíte, tak vám Rocky ulétne a vy máte zkrátka smůlu.

8.7 Finale: Puppet Master

Vaším posledním protivníkem bude generál Kim, se kterým už jste se mohli utkat na konci nejhoršího scénáře. Tentokrát je ještě o něco schopnější, takže se máte na co těšit. U ohňů hořících všude kolem najdete několik tyčí, které můžete použít jako zbraň. Při souboji se ale od ohňů držte radši dál. Většinou na to totiž doplatíte vy, a ne Kim. Pokud se vám ale podaří generála knockoutovat, tak ho můžete kombem poslat mezi plameny. Tímto způsobem mu uberete mnohem více zdraví než normálně.

Prince Of Persia: The Sands of Time

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Ubi Soft ■ **RECENZE:** PSM70 9/10

Vizuálně skvělé a s hratelností je to taky vysoce nadprůměrné.

Princ, vezír a krásná maháradžova dcera - skoro jako z Tisíce a jedné noci...

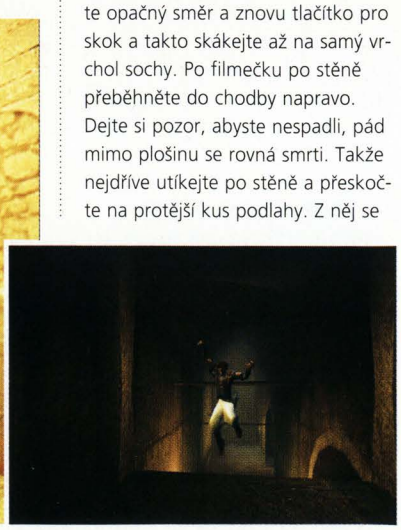
START - 0%

Vylezte po rozvalinách napravo od vás a přeskočte díru. Pak vyběhněte po stěně nahoru a utíkejte po mostě, který posléze bude zničen a bude potřeba jej přeskočit. Vběhněte do domu, zničte překážky a postarejte se o prvního strážce. Po žebříku vylezte nahoru na most a vybouchejte další dva neřády. Utíkejte do domu a v bazénku si doplňte energii (stiskněte R1). Pak druhým východem opusťte místnost a vydejte se ven. Pod zbořeným mostem vás budou čekat čtyři hejsci. Udělejte jim akupunkturu šavlí a zapadněte do dalšího baráku, kterým proběhněte a vyjdete u zničeného dřevěného mostu. Wall Runem (okoukáno z *Matrixu*) přeběhněte dvě díry a na druhém konci vylezte po žebříku. V dalším domku bude životodárná voda. Venku před ním čekají další čtyři na smrt. Na konci balkonu se chytněte okraje a ručkujte doleva. Až budete moci vylézt na římsu, učiňte tak a vyskočte na další římsu. Po té pokračujte dál doleva a za rohem domu se spusťte na římsu, co bude začínat pod vámi. Po té se dopravte k otvoru ve zdi a spusťte se do něj. V místnosti vykillujte trojici nebožáků a ve fontánce si doplňte energii. Chytněte se sloupu podpírajícího balkon a z něj skočte na o něco vzdálenější ulomený sloup. Z toho pak přeskočte na nejvyšší stožár a nakonec hupsněte na balkon. SAVE

THE MAHARAJAH'S TREASURE VAULTS - 2%

Dostanete se k jámě s vodou. Raději se nepokoušejte skákat do vody a elegantním během po zdi jámu přeběhněte. Druhou jámu taktéž obíhejte po stěně a před jejím koncem z ní přeskočte na protější balkon. Třetí díra se dá normálně přeběhnout po zdi. Na vyvýšený balkon se dostanete za pomoci svislého Wall Runu na protější stěně a seskočení křížkem. Dostanete se do sálu s Nožem času. Wall Runem a pak skokem z něj se dostanete rovnou na balkon s artefaktem. Vyběhněte na stěnu nalevo a z ní po stěně přeběhněte k balkonu sousedícímu s východem ukázaným ve filmečku.

Spusťte se do jámy s rotujícími břity. Proběhněte ji a doběhněte k další jámě. Do té nelezte, nýbrž po levé stěně doběhněte k úzké římse, které se chytněte a dolezte k jejímu okraji, odkud skočte na protější římsu a totéž ještě jednou. Ze země vyskočí další rotující nože, nebojte se jich a vydejte se na procházku po levé stěně, zakončenou chycením se římsy a lezením vlevo. Nakonec dorazíte na rozlehlé prostranství. Spusťte se z první římsy a ručkujte doleva. Okraj, na kterém zrovna budete, spadne, a tak budete muset skočit níž. Cesta dál už je snadná a zavede vás až na konec, odkud bude možné přeskočit na nedaleký sloup. Z posledního, pátého sloupu seskočte, doplňte si energii ve fontáně a započněte výstup na sochu. Až se vyškrábete na její ruku (až potud je to jednoduché), dostanete se do části, mezi zdí a hlavou sochy. Nejdříve vyběhněte po stěně nahoru a pak z ní skočte na protější zeď. Ve chvíli, kdy se dotknete protější zdi, stiskněte opačný směr a znovu tlačítko pro skok a takto skákejte až na samý vrchol sochy. Po filmečku po stěně přeběhněte do chodby napravo. Dejte si pozor, abyste nespadli, pád mimo plošinu se rovná smrti. Takže nejdříve utíkejte po stěně a přeskočte na protější kus podlahy. Z něj se obdobným způsobem dostanete dál, do chodby s břity. Ty už znáte, takže jen noticku. Čtveřici sloupů chodících souběžně se vyhnete tak, že zaběhnete do jednoho z bočních výklenků (přepnutí kamery vám trochu pomůže).



Po zajímavé FMV sekvenci se ocitnete v paláci zdevastovaném po útoku písečných mumií. K tomu, abyste se dostali dál, je třeba všechny nepřátele zabít a vysát z nich písek (u bezvládně ležícího protivníka stiskněte △). SAVE

YOU HAVE UNLEASHED THE SANDS OF TIME- 5%

V bazénku na konci haly si doplňte energii a vydejte se ke dveřím, za kterými se v animaci skrývala dívka v červeném. Vyběhněte po schodech a zahněte před závalem do místnosti napravo. Wall Runem seběhněte dolů na zem. Nožem vysajte písečný mrak pod schody a jděte do nejbližšího rohu. Tady je vodorovně uchycená tyč, na kterou vyskočte a dle instrukcí hry se po dalších tyčích dostaňte na římsu v protějším rohu. Po té pak přeručkujte na plácek, kam se vytáhněte. Po stěně přeběhněte na nedalekou plošinu. Z ní utíkejte po stěně do rohu a dříve, než narazíte nosem do zdi, seskočte a přistanete na tyči, ze které skočte na balkon. Vstupte do chodby s několika tyčemi, přes které se pak dostanete zpět do první chodby, momentálně zavalené, ale nejdříve si ze suti nad vchodem seberte další písečný mrak (lze ho slyšet, upozorňuje na sebe vysokým tónem). Takže poté, co se dostanete do chodby s malou fontánkou, zamiřte do nedalekých dveří. V této místnosti Wall Runem doběhněte k první tyči a chytněte se jí.

Přehoupejte se až na balkon a z něj dalším Wall Runem utíkejte k další hrazdě. Opatrně se spusťte až na zem a až vyklepnete hordu pyskounů, jděte do rohu nalevo od postele. Tady vyběhněte po stěně a z ní skočte na hrazdu. Stejně jako jste si u sochy skákali pro nůž, tak se teď dostaňte k otvoru ve zdi. SAVE

„HAD I REALLY SEEN HER?" - 7%

Nacucejte se vody a utíkejte po chodbě k písečnému mraku. Ukliďte ho a zaběhněte ke stěně na začátku chodby, ve které vám kamera ukáže díru. Vyběhněte po ní a skočte na hrazdu za vámi. Otočte se, rozhoupejte se a skočte do otvoru ve zdi. Ocitnete se v šachtě, ve které se rozhodně neopovažujte spadnout. Vaše první kroky by nejdřív měly vést do otvoru ve zdi. Utíkejte po chodbě až do toho nejtemnějšího kouta a tajemná síla vás teleportuje do modře svítící oblasti. Po mostě běžte stále dozadu, dokud nedorazíte k fontánce. Vaše energie se krapet prodloužila a díra ve zdi zmizela (strašidelné, co?). Tak, hezky spořádaně teď slezte tunelem až dolů. Přeskočte propast, absorbujte další písečný mrak a pak se spusťte do díry, kterou jste přeskakovali. Kousek utíkejte a začne se odvíjet další filmeček.

Takže ta dívka v červeném je princezna... hmm, asi tu máme zaděláno na happy end. Zbavte se skarabů, doplňte si energii v nedaleké fontánce a jděte najít východ ven. Cesta se bude rozdělovat, takže nejprve jděte vlevo pro písečný mrak a teprve pak jděte do protější místnosti. Po ukázce prostředí přeskočte jámu a vyběhněte na balkon. V krátké ukázce uvidíte ptáky odnášející přesýpací hodiny. Jděte kousek dál po balkonu, který se zřítí. Udělejte běh po stěně a la Matrix a doputujte zpět do harému. Tato místnost je poměrně matoucí, takže se pokuste neztratit se a dobře se zorientovat. První krok je jednoduchý - chytněte se sloupu trčícího z balkonu. Z něj skočte na další sloup atd., až doputujete k místu, kde budou ve stěně dvě spáry. Nasměrujte se na zeď a skočte. Slezte na balkon a Wall Runem utíkejte směrem ke vzdálenému sloupu, na který skočte (orientujte se podle stínu). Sjeďte po sloupu dolů, proveďte sanaci brouků a vysajte si hromádku písku. Pak jděte k neoplocené zdi a dalším Wall Runem doběhněte na úroveň vzdáleného sloupu. Hlavně neskákejte dolů ze sloupu, princ si doma zapomněl padák. Takže zamiřte do rohu s kamennými kvádry. Po nich vylezte o patro výš, naberte si šumící písek a potom se chytněte stožáru. Skákejte z kůlu na kůl až k malé plošince, na které zaparkujte a trochu si oddechněte. Opatrně jděte k okraji, abyste nespadli, a chytněte se jej. Poté ručkujte do praskliny ve zdi nalevo a spusťte se prasklinami ve zdi na plošinku pod vámi. Z té se po hrazdách držících kahany dostanete do protějšího rohu místnosti. Wall Run se skokem a sklouznutí se po sloupu je poslední obtížný úkol. Zmasakrujte syčáky z písku, uzdravte se, vycucněte další písečnou hromádku (měla by se zkompletovat další nádržka na písek) a skočte si uložit hru. SAVE

A SECRET PASSAGE - 10%

V rozích místnosti jsou čtyři skříně, za jednou z nich je cesta dál a protože jsem zlej, neřeknu vám, za jakou. Utíkejte na schodiště a u propasti si střihněte elegantní běh po zdi následovaný skokem do kolmo jdoucí chodby. Seberte písečný mrak a šlápněte na svítící symbol na zemi. Projděte dveřmi do další lokace. Most sice zžuchne, ale od čeho máte schopnost procházek po zdi? Stejným způsobem, jako se tahaly skříně, teď odtáhněte kostku na symbol na zemi a tak si zajistíte trvale otevřené dveře. Po vstupu do další místnosti se dveře za vámi zavřou. Nepropadejte panice a zatáhněte za tahadlo napravo od vás. Jakmile ho pustíte, máte jen chvíli na to, abyste utíkali po vysunutém mostě a přeskočili na centrální plošinu. Tak, teď vás čeká vůbec první puzzle ve hře. Je opravdu jednoduché, jen stačí přijít na systém. Po obvodu plošiny jsou čtyři fáze měsíce, jejichž vyobrazení odpovídá symbolům na energetických tyčí. Poté, co se vám povede dát oba symboly k sobě (pákami nastavujete výšku a otáčíte plošinou), stačí šlápnout na symbol a energetická tyč se vezme či vrátí zpět na místo. Celý tento rébus musíte vyřešit tak, abyste nakonec měli všechny čtyři tyče a ty pak zasunuli do čtyř ozubených kol odpovídajících symbolů. Jako první je měsíc v novu - vyplněný. Až se vám povede hlavolam složit, přeběhněte po novém mostě, vylezte po žebříku nalevo a pověste se na hrazdu alias spínač. Pak jen slezte po žebříku dolů, sejměte mumie a hrdě odkráčejte k dalšímu savepointu. SAVE

THE PALACE'S DEFENSE SYSTÉM - 12%

Bude následovat menší opičí dráha. Nejdřív zatáhněte za páku ve stěně aktivující časový spínač. Pak se vydejte po schodech nahoru. Rotující nože nejsou nebezpečné, protože je vidíte, ale otvory v podlaze by vám měly napovědět, kam nešlapat. Další past lze projít tak, že se chytnete za úzkou římsu pod rotujícím kotoučem a přeručkujete doleva. Pak přeskočíte na protější stranu, popolezete o kousek dál a nakonec skočíte na plošinu vedoucí pryč. Další past projdete obdobně, ale o něco jednodušeji. Proběhněte bránou do zahrad paláce a zabojujte si. V jednom z rohů se bude ukrývat fontánka. SAVE

A BOOBY-TRAPPED COURTYARD - 14%

Najděte stěnu se spínačem uprostřed místo okna. Vyběhněte po stěně a tak aktivujte spínač. Pak jděte do rohu nalevo, vyzvednout si zásilku písku. Kámen vám mezitím určitě zajel zpět, takže znovu stiskněte spínač ve zdi, vylezte na kvádr a z něj vyskočte na tyč nad ním. Roztočte se a z tyče se přesuňte na zbytek konstrukce altánu. Odsud skočte na balkon. Prvnímu břitu se snadno vyhnete, u druhého to bude sice horší, ale ne nemožné. Bodáky na samém konci balkonu zdoláte Wall Runem ze spadlého kusu zdi a následným přeskokem na žebřík. Po žebříku vylezte o patro výš. Přeběhněte po stěně,

OVLADANI

CO JE CO

- **Levý analog »** Ovládání postavy
- **Pravý analog »** Ovládání kamery
- **Čtvereček »** Výpad mečem
- **Křížek »** Akce/skok/kotoul
- **Trojúhelník »** Dýka
- **Kolečko »** Schování zbraně
- **L1 »** Zpomalení času/převíjení času zpět
- **R1 »** Běh po zdi/úchop předmětu/houpání/pití vody/blok
- **L2 »** Jiný pohled kamery
- **R2 »** Pohled první osoby

nebo přeskočte, jak chcete, na další plošinu. Chytněte se jejího okraje a přeručkujte doleva na další kus balkonu. Šikovným Wall Runem se dostaňte do otvoru ve zdi. Znovu se dostanete do chodby, kterou už znáte... Po návratu ven přeskákejte po lampách. Teď vás bude čekat jen několik trapných přeběhů po stěně a jedno točení na hrazdě, než se dostanete ke žlutému spínači a následně i dveřím.

Čeká vás další časovka. Zatáhnete za spínač a utíkejte po pravé stěně k zavřeným dveřím, vedle kterých bude spínač vysunující blok. Vyběhněte po stěně tak, abyste stiskli spínač, a rovnou přeskočte na vysunutý blok, ze kterého se chytněte římsy. S již nabitými zkušenostmi se snadno dostanete do vyššího podlaží. Znovu se proběhněte po pravé stěně a proběhněte dveřmi, než se stačí zavřít.

Tak tento souboj vyhrát mi dalo trochu zabrat. Kromě svého života musíte hlídat i energii princezny (červený luk napravo), což není zrovna lehké. Na otce se zatím vykašlete a likvidujte pochopy. Nejlepší je zaběhnout přímo k bazénku, kde se můžete v rámci možností léčit. Až sejmete ostatní bojovníky, půjde zranit i král. Až zlikvidujete i jeho, bude konec epizody. SAVE

DEATH OF A SAND KING - 17%

Napravo od vás bude vasrovka, tak se napijte a vydejte se za princeznou. Běhání po stěně už pro vás musí být brnkačka, takže až dorazíte k altánku s jezírkem, sejměte všechny syčáky, napijte se vody s pulcema a vlezte do savepointu. SAVE

„I'LL TRY TO FIND A WAY IN" - 19%

Napravo nad schodištěm bude písek, který si přivlastněte, a pak se vydejte ke žlutým dveřím nalevo. Římsa sice spadne, ale to vám dopomůže k tomu, dostat se na první zelenou stříšku. Přeběhnutím po stěně se dostanete na druhou stříšku a z ní se dostanete na první standartu (tady možná budete mít trochu problémy, ale chce to jen zkoušet). Po tyčích s vlajkami přeskákejte dozadu na zelenou stříšku a z ní pak přeběhněte na dřevěný rám okna pod tyčemi. Další váš běh po stěně skončí u páky s oranžovým symbolem. Otáčejte s ní, dokud se neotevře brána, a pak se opatrně spusťte dolů na balkon. Na jeho vzdáleném konci bude hromádka písku. Na druhém pak dveře do místnosti, ve které zabijte nepřátele a pak se objeví savepoint. SAVE

CLIMBING THE TOWER - 21%

Po spadaných kamenech vyšplhejte nahoru a po stěně vyběhněte na

římsu. Z té skočte na tyč a postupně přeskákejte po dalších tyčích na druhý konec místnosti, kde se odrazte od stěny a tím se dostanete o kus výše. Hezky doskákejte až na balkon a po stěně proběhněte k východu nalevo. Za ním najdete tajemnou chodbu s fontánkou prodlužující váš život. Po návratu zpět vylezte po žebříku. Udělejte si jedno kolečko obíhačky po stěně, ve kterém zároveň stiskněte tlačítko mezi kotouči pily a rovněž se dostanete pryč. Až se dokodrcáte do chodby s jámou plnou bodáků, zahněte na rozcestí doprava a doběhněte si pro Farah. Ta vám otevře další oranžové dveře, vedoucí do velkého skladiště. Jděte rovně a přeběhněte po stěně s nůžkami, ze které seskočte a zachytněte se tahadla. Po přeskupení lávek vyběhněte po druhé rampě nahoru. Zatáhněte za spínač a v časovém limitu proběhněte všechny pasti (pozor na bodáky v chodbě). Dostanete se zpět k princezně. Nyní už to bude jednoduché. Pouze se budete střídat v tahání hrazd a takto proběhnete celou místnost dokola. Až skončíte na šišatém oválu, seskočte dolů, všechny pozabíjejte a doplňte si energii ve fontáně. Vycucněte si hromádku písku a pak najděte dvě pomalované bedny a dostaňte je na pár bíle pomalovaných dlaždic. Vyvýší se vám plošinky, z nichž z jedné se dostanete k savepointu a princezně a z druhé nyní dosáhnete na tlačítko na stěně. Na nic nečekejte a upalujte ze dveří, dokud jsou otevřené. SAVE.

THE WAREHOUSE - 24%

Tak, proběhněte koridor se dvěmi pastmi a poté, co vyběhnete před palác, zamiřte napravo od schodů. Vezměte si šumící písek a utíkejte dál. Vyběhne na vás banda hrdlořezů, ty zabijte a objeví se další ukládací bod. SAVE

THE SULTAN'S ZOO - 28%

Vyběhněte na skálu poblíž savepointu, po palmě se vyškrábejte nahoru a přeskočte z ní na vedlejší útes. Podívejte se na strom opodál a pokuste se skočit na vodorovně visící větev. Roztočte se na ní a skočte na zavřenou bránu, ze které slezte na stranu, kde je vypínač. Šlápněte na něj a počkejte na Farah. Napadne vás menší hejno ptáků, které je nejlépe zabíjet counterováním výpadu. Zaběhněte do nedaleké místnosti a odtáhněte bednu od stěny. Vykoukne na vás díra, kterou se princezna protáhne do sousední klece a otevře vám vchod do voliéry. V té se chytněte tyče nad vámi, skočte na zeď, z ní se odrazte na další tyč a už fungujte... Poté, co se dostanete ke druhému východu z voliéry, přeskočte na útes s palmou, vyběhněte po skále a skočte z ní na větev. Z větve už stačí doplachtit na střechu k otočné páce. Po jejím otočení o 360 stupňů se otevře oranžová mříž. Přeskočte k savepointu. SAVE

ATOP A BIRD'S CAGE - 28%

Slezte o jeden stupínek níž, chytněte se okraje a spusťte se na tyč

držící lampu. Rozhoupejte se na sousední tyč a z ní pak skočte ke dveřím. Nezapomeňte zatáhnout za tahadlo na vzdálené stěně a spustit jím princezně žebřík. Společně se vydejte do chodeb, kde vyklepněte skaraby. Na hrazdu se normálně nedostanete, protože je moc vysoko. Vylezte na kámen v rohu a z něj po stěně utíkejte k hrazdě a skočte na ní. Otevře se nejbližší brána. Projděte jí, seberte si písek v rohu a pak odtlačte bednu od zdi. Princezna vám otevře další mříž. Seběhněte z kopečka dolů, proběhněte mříží a zničte věci překážející vám v přístupu k tahadlu. Vytáhněte tahadlo a hned, jak budete moci prince ovládat, zamiřte k pastím. Prokutálejte se pod břity, přeskočte propast a nakonec se proběhněte po stěně s kotouči z cirkulárky. S bodáky si už nějak poradíte. Až se dostanete ven z chodby, bude už na vás čekat princezna. Doběhněte na ostrůvek spojený mosty a uložte si hru. SAVE

CLIFFS AND WATERFALL - 33%

Vraťte se zpět k Farah a po stěně nalevo od vás doběhněte k palmě. Vylezte po ní nahoru a přeskočte na další palmu. Z ní se dostanete na malý skalní výběžek. Dejte výchovnou lekci párečku opeřenců, kteří vás napadnou. Nyní Wall Runem utíkejte směrem ke vchodu do této lokace a zachytněte se spáry ve skále. Ručkujte napravo skočte na palmu, po které sjeďte dolů a seberte si písek do hodin. Znovu se chytněte palmy a po dalších dvou palmách se přesuňte až k nejvyššímu místu vodopádu. Znovu na vás zaútočí ptáci, ale těch už se nemusíte bát, protože se ve vodopádu můžete rovnou léčit. Jděte k okraji nejblíže mostu, chytněte se ho a ručkujte napravo. Až to bude bezpečné, pusťte se, překonejte most a zatočte kolem schovaným ve věži. Po palmě sešplhejte o kus dolů a po stěně přeběhněte k otevřené bráně. Probojujte se chodbami až do slepé uličky s dírou ve zdi. Tou prolezte a zlikvidujte dvě várky nepřátel. Pozor na Farah! Pokuste se nevzdalovat od díry, jinak princezna za vámi půjde a pak budete mít zbytečně těžší boj, když ji budete muset hlídat. Až všechny šmejdy necháte vyšumět, jděte do sousední místnosti, napijte se vody a uložte si hru. SAVE

THE BATHS - 33%

Vyběhněte po schodech k dalšímu východu z místnosti. Šlápnete-li na tlačítko, nezůstane dlouho stisknuté, takže si budete muset dopomoci nedalekou sochou. Zároveň odkryjete průchod pro princeznu. Jděte do chodby, kde se objeví kůl s ostny. Na nic nečekejte a rychle utíkejte ke kraji a chyťte se ho. Pak se spusťte do spáry pod vámi a z ní seskočte na zem. Vyběhněte po stěně a skočte na hrazdu, ze které přeskočte propast. Na druhém konci chodby budete naopak muset po stěně vyběhnout nahoru. Znovu si musíte dávat majzla na kůl s ostny. Nakonec vyběhněte do lázní, kde vás už

bude čekat Farah a hromada nepřátel. Až zničíte všechny mumie, objeví se savepoint. SAVE

„THERE'S SOMETHING GLOWING UP THERE" - 33%

Princezna se automaticky postaví na spínač ve vodě, druhý musíte sepnout posunutím sochy stojící před ním. Zmáčknutím třetího spínače se vám započne odpočítávat čas, během něhož musíte proběhnout všechny tři brány, otočením hřídele vypustit vodu a vzít si písek ležící v chodbě. Cesta ven je jednoduchá. Až vyjdete z brány, jděte napravo a po stěně vyběhněte na jediný vystouplý parapet. Z něj skočte na hrazdu a pak se po dalších hrazdách a sloupech dostaňte až ke spínači na druhém konci křídla. To samé pak zopakujte na protilehlé straně místnosti. Až bude hráz úplně otevřená, strčte do ní kámen, co se povaluje opodál, a vraťte se k předešlému savepointu v sousedních lázních.

Kostku najdete u druhého schodiště. Shoďte ji přepadem dolů a dotlačte pod žebřík. Po něm pak vylezte nahoru a vysajte písek. Vylezte do otvoru nad vámi, na druhé straně se spusťte dolů a dojděte až k rozbité mříži v okně, kterou prolezte. Jděte podél stěny doleva, dokud se nepřiblížíte ke stožáru, a na

ten skočte. Pak se natočte doprava a přeskočte na zeď. Ručkováním po římsách skrze bránu se dostanete do rohu první místnosti. Ze zdi přeskočte na první hrazdu a z ní pak na další a nakonec na osamocenou plošinu. Po zdi přeběhněte na poslední plošinku a pak pokračujte dál. Ode zdi se odrazte na vodorovnou tyč a pak se jednoduše dopravte do sousední místnosti. Sešlápněte čudl na zemi a rychle utíkejte chodbou s břity, dokud se nedostanete do místnosti, kde na vás zaútočí příšery. Poté, co je zlikvidujete, si budete moci uložit hru. SAVE

ABOVE THE BATHS - 33%

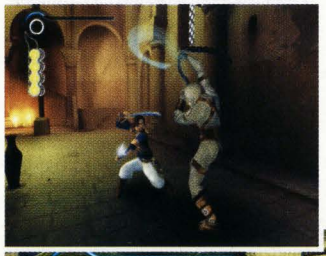
Vyběhněte po schodech a dostanete se zpět do lázní se třemi spínači. Posuňte skříň tak, abyste z ní mohli vyskočit na zrezivělou tyč na kraji balkonu, a z této tyče pak přeskočte na krajní sloup veprostřed místnosti. Po sloupech se dostanete až k druhému balkonu. Na něm si vysajte písek a jděte do vzdálenějšího rohu. Odtud po stěně přeběhněte na osamělý blok, kde si princ sebere lepší meč. Přeběhněte zase zpět a rozbijte dveře. Zamiřte po schodišti dolů a až budete míjet prasklinu ve zdi, rozbijte ji. Dostanete se do další z uliček vedoucí k fontáně pro prodloužení energie. Až se zase objevíte na schodišti, odstraňte zátaras u dolního východu a běžte k prasklině ve zdi, nedaleko oranžové brány. Rozbijte ji a po schodišti se vydejte dolů do sklepení.

Nejdříve jděte na druhý konec prostranství. Odtáhněte kámen na místo vyznačené u stěny a vylezte na něj. Princezna to vezme zkratkou, za kamenem byla díra ve stěně. Tak,

vyběhněte z kamene po stěně nahoru a odrazte se od ní. Přistanete na tyči, ze které se přehoupněte na další tyč a z ní na první ostrůvek. Nesnažte se skákat přímo na další plošinu s pískem, zase tak jednoduché to nebude. Teď skočte na plácek u zdi. Chytněte se okraje a ručkujte doprava až jak nejdál to bude možné. Spusťte se o jeden okraj níž a pak ručkujte a ručkujte, až do rohu. Nyní vás bude čekat další hopsání ze stěny na stěnu, ale tentokrát skončíte napravo. Odtud ručkujte vpravo a pak se vyhoupněte na vyšší okraj, ze kterého skočte na ostrůvek s písečným mrakem. Po jeho přivlastnění se pověste za okraj ostrůvku nejblíže bráně a spusťte se o kousek níž. Pak přeručkujte doprava, skočte na nedalekou plošinu a z ní po římsách dokráčejte k bráně, kde už vás bude čekat princezna. Pro hodné děti tu mám připraven sladký bonbónek... Prohlédněte si stěnu naproti bráně a zkuste ji decentně polechtat šavlí. A ejhle, našli jste bonusovou hru klasického PRINCE OF PERSIA. Pokud si ji chcete zahrát, nezapomeňte si uložit hru, návrat je možný pouze načtením pozice z paměťové karty. SAVE

A LONG BURIED SECRET - 40%

Dejme tomu, že z vás už opadla ta euforie z předpotopního prince a můžeme pokračovat dál. Otočte



kolem o 90 stupňů a otevře se vám brána do sousední chodby se skarabey, na jejímž konci odtáhněte kostku ode zdi, aby Farah mohla prolézt otvorem. Počkejte chvíli a princezna stiskne tlačítko, kterým zvedne plošinky potřebné pro bezpečný průchod přes propast. Wall Runem se dostaňte přes bodce až k princezně a společně pak vylezte po žebříku nahoru. Připravte se na tuhý boj, po jehož konci se objeví savepoint. SAVE

DAYBREAK - 43%

Rozbijte zazděný východ, vyjděte na chodbu, nabumbejte se vodičky a proběhněte chodbou k sudům, za kterými bude uschováno tlačítko otevírající dveře do kuchyně. Očividně se tu dlouho nevařilo, protože jsou tu na vás všichni natěšení. Setkáte se s novou jednotkou, která se dobře brání a vykrývá útoky. Jediný zaručený způsob, jak ji porazit, je napumpovat do ní písek a pak ji rozpůlit ve dví. Po tom, co tu skončíte s porážkou domácího zvířectva, si pod schody doplňte energii a uložte hru. SAVE

A SOLDIER'S MESS HALL - 46%

Dole pod schody vylezte na sesypané kameny a z nejvyššího z nich přeběhněte doprava na stožár. Z něj

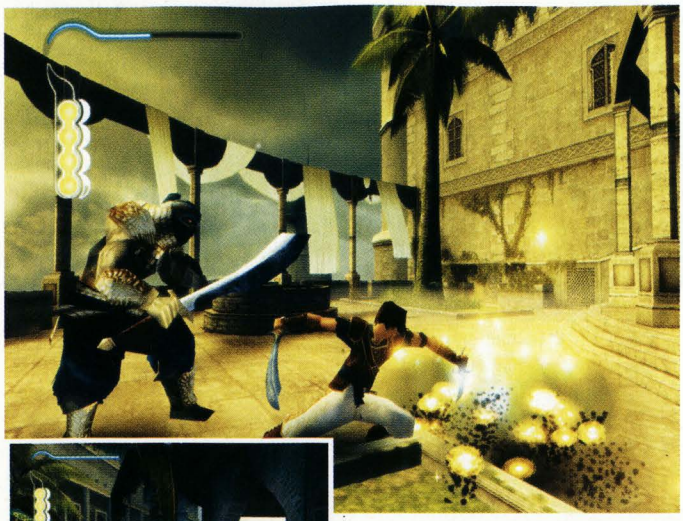
skočte na rohový sloup, po kterém přelezte na druhou stranu a skočte na další tyč. Odtud vede jen cesta na bránu, po jejímž okraji vylezte nahoru a vysajte písek. Pak se vraťte na okraj a z něj skočte na hrazdu. Poté už jen hopněte na balkon. Díru překonejte Wall Runem a poté, co stisknete tlačítko, se dostanete na čerstvý vzduch. Utíkejte nalevo a po stožárech s vlajkami přeskákejte až na stříšku, ze které se vydrápejte na balkon s pastmi. Nic těžkého, to zvládnete sami. Na konci balkonu vyběhněte po stěně s nakresleným ornamentem a odrazte se od ní - zatáhnete za spínač. Vejděte do kuchyně, seběhněte po schodech a sešlápněte Farah propustku dál. Společně s ní zajděte k povytažené bráně a počkejte na princeznu, než vám ji otevře. Ve strojovně jen vyběhněte po zdi a skočte na houpačku ovládající padací most. Pak se vraťte na balkon a po lešení slezte dolů. Jděte na most a pokud potřebujete, doplňte si energii. No, bitku, která vás čeká, jsem musel absolvovat čtyřikrát. Teď už je opravdu znát, že se nepřátelé snaží. Až zlikvidujete enemíky, slituje se hra nad vámi a dovolí vám uložit si pozici. SAVE

THE DRAWBRIDGE - 46%

Přeběhněte po mostě a zavítejte do dalšího domečku. Otočte kolem a otevřete bránu. Vylezte na schodiště a po stěně doběhněte na jeden ze stožárů s vlajkou. Přeskočte na další a pak doplachtěte na plošinku se spínačem. Zatáhněte za něj a pusťte se ho. Za chvíli vás Farah poprosí, jestli byste na něj znovu nevyskočili - inu proč ne. Až princezna odputuje po mostě a natočí vám ho, vydrápejte se na římsu pod otvorem ve zdi a přeskočte na most. Z něj se už do díry dostanete. Slezte dolů. Rozbijte harampádí napravo a po stěně doběhněte ke stožáru na vlajku. Z toho skočte na balkon a z něj přejděte zpět do věže. Vyběhněte po stěně s nakresleným symbolem a pak nastupte na natočený most. Až ho Farah otočí, skočte na nedalekou římsu a z té pak přeskočte na žebřík. Po něm pak vylezte nahoru. Nyní běžte doleva zatáhnout za spínač, který princezně přistaví žebřík. Společně pak jděte k bráně a princezna ji z druhé strany otevře. Ptáků na mostě si nevšímejte, stejně chcípnou. SAVE

A BROKEN BRIDGE - 50%

Po filmečku si uložte hru a jděte doleva pro písek, popřípadě doprava pro tekutiny. Chytněte se za okraj, kde byl most, a spusťte se o kousek níž. Přelezte napravo a chytněte se tyče za vámi. Z ní pak skočte na další tyč, na které vylezte co nejvýš to půjde a skočte zpět na věž, kde by se princ měl chytit spáry. Začněte ručkovat doleva, po chvíli se dostanete do vysoké věže, ve které přeskakováním ze stěny na stěnu postupně slezte dolů. Kmitejte ke stěně nalevo, vyběhněte po ní nahoru a skočte na hrazdu za vámi. Pokud jste se zbytečně zdržovali, už nejspíš letíte dolů... jo jo, padající podlaha je hnus. Tak, skočte na okraj nalevo, lezte po něm co nejdál to půjde a pak skočte na sloup za vámi. Z něj skočte na další sloup v protějším výklenku. Vycucněte si písek a podobně, jako jste doskákali sem, můžete pokračovat o kousek dál, čímž se dostanete až k úzké římse, po které



přebalancujte k vedlejšímu domu. Napijte se vody a projděte dveřmi do baráčku. Po pravé stěně proběhněte až k železným tyčím držícími vlajky a po nich se dostaňte k savepointu. SAVE

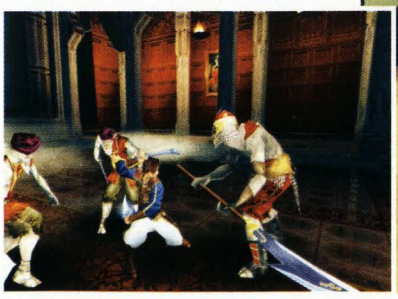
„I'LL MEET YOU AT THE BATHS" - 52%

Tahle část se pěkně blbě popisuje, ale co se dá dělat... Od savepointu se vydejte o jedno patro níže. Znovu si zahrajte na provazochodce a po zbytcích stěny přejděte k bráně, kterou přeskočte a ťapejte dál. Skočte na nedalekou zeď, po které přejděte na její druhý konec, a skočte napravo. A teď je právě ten nejlepší čas na zabíjení ptáků. Skočte na zeď s bránou, přešourejte se na trčící železnou tyč a z ní skočte na nedalekou tyč, vedoucí ke spínači na stropě. Až ho sepnete, vysune se žebřík a přehodí se rozložení bran. Slezte po žebříku, utíkejte o kousek rovně a vysajte písečný mrak. Pak vybijte všechno, co se hne, a najděte místnost s tahadlem ve stěně. Jestli jste měli problémy s lezením po úzkých cestách, garantuji vám, že teď budete házet ovladačem o zeď. Zatažením za spínač se vysune masivní brána, kterou musíte použít k Wall Runu, jinými slovy se musíte vrátit po ruinách na baráček se savepointem a přeběhnout k další hromádce písku dřív, než brána udělá klap. Až se dostanete k písku, vyskočte na spínač. Vysune se vám žebřík. Po stěně přeběhněte k žebříku a vlezte do místnosti vedle. Rozmasakrujte to tu všechno na kusy, včetně zdi u harampádí a přilepšete si dalším zdravím. Pak šlápněte na vypínač, rychle sjeďte po žebříku dolů a proběhněte otevřenými dveřmi. A utíkáme pořád rovně, až do jeskyně.

Přeběhněte po stěně nalevo a po římsách se spusťte na úroveň hladiny vodopádu. Skočte na ostrůvek s písečným oblakem a vysajte ho. Vybouchejte brouky a vylezte na nedaleký skalní blok. Po stromě přejděte na druhou stranu vodopádu a začněte se spouštět po skále dolů. Pak se na římse vydejte doleva a až bude vodopád končit, skočte na ostrůvek za vámi. Vlezte na strom a jděte po něm. Přiletí se na vás podívat netopýři, tak je zažeňte šavlí a jděte dál. Po pravé stěně přeběhněte dozadu. Spusťte se z levého okraje a skočte na nedalekou plošinku. Znovu trochu ručkujte, pak se proběhněte po zdi a měli byste se konečně dostat k savepointu. SAVE

WATERFALL - 55%

Následující pasáž bude hlavně o rychlosti. Po spadlém kmeni přejděte k tunelu, udělejte si průchod a projděte do vedlejší jeskyně. Tady musíte začít utíkat jak o život. Ve chvíli, kdy vstoupíte na dřevěnou plošinku, se ona začne třást a po chvíli spadne. Doběhněte až k malému jezírku s vodou. U druhého východu se chytněte okraje římsy, po kterém ručkujte doprava a vylezte až na úroveň prvního krápníku. Stejně jako dřevěné plošiny i on se s vámi po chvíli zhroutí. Nečekejte tedy na nic a jednejte. Sejdeme se u savepointu. SAVE



A CAVERN OF LADDERS - 57%

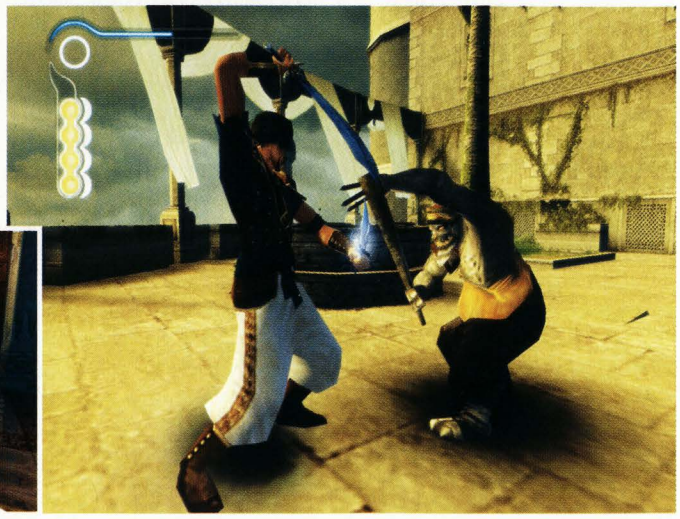
Vyskočte na římsu a miřte napravo. Vylezte na ni a z té potom skočte na první krápník. Pak přeskakujte z krápníku na krápník, dokud nestanete na pevné zemi u sypajícího se písku. Vyberte si ho a po mostě přeběhněte do vodní nádrže. Wall Runem se dostaňte k žebříku a na něm lezte buď nahoru, nebo dolu. Je jedno, jakou cestu zvolíte, obě končí dole, ve vodě. Až budete na dně rezervoáru, rozbijte zával v široké chodbě a utíkejte dál, do místností paláce. Slezte dolů a vyběhněte do výklenku po vaší levé ruce. Skočte na řetěz s kahanem, natočte se směrem k savepointu, rozhoupejte se a skočte. SAVE

AN UNDERGROUND RESERVOIR - 60%

Vylezte na římsu napravo. Ručkujte po ní dál doprava a vytáhněte se na ni. Z visutého trámu přeskočte na druhý a projděte spojnici mezi pilíři. Dojděte k dalšímu sloupu, ten bude zlomený a dostanete se jím do vyšší části. Přejděte do poloviny římsy a skočte na řetěz s lampou. Rozhoupejte se a z řetězu skočte rovně k zamřížovanému oknu. Kráčejte po trámu stále doleva, než se dostanete k místu, odkud budete moci přeskočit na další řetěz. Teď přijde hodně těžký úkol. Musíte skočit z řetězu na řetěz a věřte, že to není moc jednoduché, nicméně až se vám to podaří, skočte do osvětlené chodby s pastmi. Nejdříve přeskočte jámu, absorbujte písek a vraťte se. Skočte na nižší římsu a dostaňte se na její druhý konec. Pak skočte na římsu naproti a doběhněte do další místnosti. Aktivujte spínač u stropu, zažeňte netopýry a pak se pomalu spusťte do jámy s rotujícími meči. Až se dostanete zpět do místnosti s vodou, dotlačte kostku do vody a pak ji přistavte ke stěně se šumícím pískem. Vysajte ho a pak vylezte na římsu. Nyní se vydejte doprava. U klece přeskočte na protější stranu a pokračujte dál po římse až na úroveň prvního provazu. Skočte na něj a pak přeskakujte z provazu na provaz až k oranžově prosvícené chodbě. Skočte do ní, přeskočte propast a vezměte si písek času. Pak skočte nazpět a vyběhněte po stěně napravo od pochodně. Princ se chytne tyče a na vás je, abyste podali artistický výkon a přeskákali na konec chodby, kde je za prasklinou ve zdi ukrytá chodba s fontánou života. Poté, co si prodloužíte energii, se vraťte na poslední provaz a vylezte po něm nahoru. Trochu si zabojujte se strážemi a až s nimi budete hotovi, vycucněte písek v rohu a uložte si hru. SAVE

OUT OF THE WELL - 62%

Vběhněte do domku, v malé nádrži se uzdravte a pokračujte dál. Nyní vás čeká zajímavý úkol. Skočte na provaz, rozhoupejte se a z provazu skočte na bílé tlačítko, které spustí padací most, ALE! háček je v tom, že se ještě musíte odrazit nazpět a znovu se chytit provazu. To samé



udělejte i se žlutým tlačítkem, avšak je třeba se rychle dostat za železnou bránu, jelikož se po chvíli zase uzavře. Napravo od vás bude šumět písek. Až ho seberete, jděte ke dvěma symbolům na stěně. Aktivujte žlutý symbol a až poběžíte ke stěně, sešlápněte bílou dlaždici. Přeskočte na vysunutou plošinu a z ní po pravé stěně přeběhněte ke schodišti. To vyběhněte a v limitu se pokuste proběhnout zavírající se bránou do harému. Zde si trochu zabojujte. SAVE

THE SULTAN'S HAREM - 65%

Doplňte si energii vodou z bazénku a vydejte se na průzkum. V přilehlé místnosti za závěsem probourejte zeď a za ní další. Potom doputujte k hrazdě otevírající bránu. Nedaleko je písek, který si přivlastněte a vraťte se do hlavní místnosti. Nalevo od savepointu projděte bránou za koberci. Proběhněte po stěně a seberte další písečný mrak. Utíkejte na konec chodby a probourávejte se zdmi, dokud nenarazíte na bojující Farah. Pomozte ji a uložte si hru. SAVE

„WHAT DID YOU CALL ME?" - 65%

Čapněte sochu u zdi a odtáhněte ji stranou. Farah nejdřív bude remcat, ale nakonec přeci jen dírou proleze a otevře vám cestu ven. Na zahradě otočte hřídelí o 360° a po shledání s princeznou se společně vydejte dlouhou chodbou. Otočte zrcadlo tak, aby směřovalo do knihovny a skočte si trochu zabojovat. Po vyčištění knihovny od nepřátel se objeví savepoint. SAVE

THE HALL OF LEARNING - 69%

Jestli chcete, tak si doplňte energii z kašny na boku velkého kamene uprostřed místnosti a pak se pokuste všechna zrcadla nasměrovat tak, aby paprsek dopadal na zlatý kruh v čele velkého kamene (musíte probořit stěnu). Vylezte na kámen a pokuste se vyškrábat co nejvýš. Až to dál nepůjde, budete muset skočit na rozbořenou bránu a po ní přejít na okraj, ze kterého půjde skočit na plošinu nad železnou mříží. Proběhněte se po levé stěně a došourejte se na balkon. Proběhněte se po sloupu se symbolem a pak rychle metodou zeď-skok-zeď vyskákejte na vysunutý regál. Po stěně přeběhněte doprava na sloup a z něj pak k žebříku u pravého rohu. Vylezte po žebříku, vysajte písek, vyskočte na trámy a přejděte k balkonu. Dejte si pozor na netopýry, ať vás neshodí, a spusťte se na balkon. Po stěně doběhněte ke krystalu a rozbořte stěnu za ním. Chodba se závěsy už víte jak funguje... proběhněte zpět mezi zubatými kotouči a po trámech se dostaňte k hlavnímu zrcadlu. To otočte jednou doprava a pak si vyjděte na procházku po trámu napravo. Kousek ho upadne, ale to nevadí. Z druhé poloviček přeskočte na balkon, na kterém se chytněte tyče, a odrazem o stěnu se chytněte tyče umístěné o kus výš. Z té pak skočte na další trámy, kterými se dostanete na největší balkon. Nastavte zrcadla tak, aby paprsek světla dopadal na krystal, u kterého jste předtím udělali díru ve zdi. Teď se zaměřte na zrcadlo více v rohu. Jděte k němu a po stěně s okny přeběhněte na sloup, po kterém slezte dolů, přeskočte na další sloup a Wall Runem se dostaňte k zrcadlu v prvním patře místnosti. Otočte ho tak, aby světlo dopadalo na symbol na stěně a jděte k okraji balkonu. Chytněte se za zábradlí a z něj skočte na vysunutý kvádr. Po dalších kvádrech přeskákejte až k Farah. Nalevo od symbolu na stěně bude pod balkonem plošinka, na které je písek času. Seberte si ho, slezte na zem a pokud chcete, doběhněte si znovu uložit hru.

Znovu se vydejte do prvního patra a skákejte po vysunutých plošinkách až na poslední, třetí. Rozhlédněte se kolem a měli byste najít nedaleko zavěšený provaz. Z něj skočte na další provaz a odtud pak na římsu na stěně. Po obvodu místnosti se dopracujte k žebříku vedoucímu do druhého patra. V rohu rozbijte stěnu a pak další. Zaktivujte spínač a pokračujte v demoličních pracích. Poté, co objevíte krystal, se vraťte o dvě místnosti nazpět a vytáhněte zrcadlo ven, k žebříku. Po vysunutých dlaždicích přeběhněte k prvnímu zrcadlu a strčte ho někam jinam, kde nebude překážet. Na jeho místo posuňte vzdálenější zrcadlo, které nasměrujte na zrcadlo u žebříku a to pak na krystal.

Cestu na zem už najdete sami. Za otevřenou mříží si vezměte novou šavličku a zatáhněte za tahadlo. Rychle se vydejte k otevřeným dveřím, než se vám zavřou. Proběhněte chodbami a doputujte do observatoře. Tady vykillujte pár protivníků a po dlouhé době si zase uložte hru. SAVE

OBSERVATORY - 71%

Utíkejte na schodiště s U-rampou a princezna vás vyveze nahoru. Skočte na normální zem, napravo si vysajte písek a pak po tyčích napravo vyskákejte do výklenku s globem. Otočte ho jednou proti směru hodinových ručiček a chytněte se hrazdy. Přeskákejte až na centrální sloup, odkud se vydejte do dalšího výklenku, s červeným globem. Ten rovněž otočte jednou proti směru hodinových ručiček. Vraťte se na centrální stožár a vydejte se do výklenku s hrazdou a bílým spínačem na stěně. Po skončení animace skočte na bílé tlačítko. Začněte utíkat po stěně a dorazte do výklenku s bleděmodrou koulí. S ní nic nedělejte a rovnou se vraťte ke stožáru čnícímu ze stropu. Nyní už můžete přehopsat k ovládání od brány. Po kabelech sjeďte dolů a pokračujte za Farah. Poté, co se jí podaří dostat se na most, se můžete vydat nejdříve k fontáně pro vodu a pak teprve jít zdolat pasti. Poslední past je okořeněná časovým limitem, ale to v pohodě zvládnete. Jakmile se dostanete ven, zaútočí na vás partička kolohnátů koledujících si o výprask. SAVE

HALL OF LEARNING COURTYARDS - 75%

Vylezte po žebříku nahoru a přeskočte na zbytky zdi. Dopracujte se až k provazu, ze kterého skočte na trám a z toho na vlajku. Z té přeskočte na most. Odtud se vydejte pěšky po stěně ke vzdálenému dřevěnému trámu. Z něj skočte na tyč a z ní na střechu mostu, kde vás už budou čekat ptáci. Ze stříšky se vydejte po levé stěně směrem k trámu, ze kterého skočte na provaz, pak další provaz a nakonec skočte na nedalekou stříšku. Z té přeběhněte po stěně směrem doprava. Zatočte rumpálem a ručkováním překonejte ostnatou past. Vstupte do dveří a proběhněte pastmi na schodišti. Pod schodištěm zlikvidujte brouky a seberte si další várku písku. Utíkejte k Farah a společně s ní se dokodrcejte na další nádvoří. Slezte dolů z mostu, zabijte nepřátele a vycucněte si dvě hromádky písku, co se tu povalují. Napijte se vody a vylezte nahoru na most. SAVE

ON THE RAMPARTS - 75%

Jděte k zavřené bráně. Chytněte se levého okraje a skočte na stožár za vámi. Z něj skočte na trám, po kterém se dostaňte na další z mostů. Po překrásné animaci se ocitnete na nepěkném místě ve vězení. Celé to tu vypadá nemožné na projití, ale ve

skutečnosti je to docela brnkačka. Všechna patra slezete v podstatě jen za pomoci běhání po zdi. Vždy jen stačí stisknout tlačítko a na čas se objeví nějaká plošinka, ze které budete moci pokračovat dál. Poté, co slezete po žebříku dolů, budete ještě muset vyklepnout pár šášulů. SAVE

A PRISONER SEEKING AN ESCAPE - 79%

V protějším rohu vězení si vysajte písek a doplňte tekutiny. Najděte kovovou bednu a dotlačte ji na žlutý spínač. Proběhněte dveřmi a urobte prezenčku pravé stěny, za kterou bude ukryta tajná chodba. Prokulte se pod břity, vyběhněte po stěně tak, abyste stiskli tlačítko, a rychle zamiřte k východu. Utíkejte na druhý konec mučírny a zatáhněte za obě tahadla. Rychle vyskákejte zúženým prostorem nahoru, vyběhněte po stěně a odrazte se od ní. Až se vyškrábete na trám, udělá na vás nálet hejno netopýrů. Přeskočte na protější trám. Z něj musíte skočit na spínač nalevo (a zpět) a napravo. Dokud jsou bloky vysunuté, vyskákejte po nich nahoru, chytněte se tyče a odrážením se ode zdi se dopravte k dalšímu trámu. Z něj pak můžete skočit do protějšího výklenku. Vysajte písek. Vyběhněte na nejníže polohované tlačítko a odrazte se od něj. Přistanete na plošině, kde toto zopakujte, a takto se dostanete na samý vrchol až k trámu, ze kterého skočte na žebřík. Cesta z podzemí není nijak obtížná. Venku už na vás bude čekat uvítací výbor. SAVE

AT LAST WE'RE HERE! - 81%

Napijte se vody, vyběhněte po schodech k písečnému mraku. Šlápněte na dlaždici u fontánky a utíkejte k vysunutému sloupku. Po stěně na něj přeběhněte a z něj pak doběhněte na stříšku s dalším tlačítkem. To vám vysune podstavec na protější straně nádvoří. Vyběhněte na stříšku s bednou, shoďte ji dolů a dotlačte pod žlutou dlaždici u schodiště. Aktivujte spínač a jděte k bráně. Za branou absorbujte písek do nože, vybouchejte ptáky a na druhém konci mostu vysajte další hromadu písku. Vběhněte do domu a proběhněte chodbami. V poslední zatáčce před trůnní místností prohlédněte stěnu. Další prodloužení energie bude ukryto za prasklinou. Vejděte do kruhové místnosti a doplňte si energii z kašny na boku a počkejte si na nepřátele. Vybijte je, popřípadě si zase doplňte energii a až sál zastaví, vyběhněte po stěně s ornamentem a stáhněte spínač. Spolu s Farah si stoupněte na výtah a vyjeďte s ní do pokladnice. SAVE

THE HOURGLASS - 83%

Vyběhněte k přesýpacím hodinám. Po stěně se dostanete k hrazdě, ze které se budete moci dostat na samý vrchol hodin.
Po animaci se vydejte po točitém schodišti dolů do začarované místnosti. Věc se má tak, vlezete-li do správných dveří, vyjdete z jiných. V opačném případě se objevíte ve dveřích, kterými jste přišli, a můžete bloudit nanovo. Číslování dveří budu brát dle druhého pohledu (tlačítko L2) od vchodu ve směru hodinových ručiček. Nejdříve vstupte do dveří 4 a vyjdete z 2. Pak přeběhněte do 7 dveří a vylezete z 5. Dále odejděte 3 a vrátíte se ze dveří 6. Poslední východ v tomto patře je číslo 1. Druhé patro. Vstupte do 4 a objevíte se před 7. Až odkrátíte dveřmi 9, zjevíte se u 1. východu. Východ 5 ukončí vaše trápení. V následujícím FMVčku odloží princ svoje zbraně, kvůli trošce erotiky a tím si pěkně zatopí pod kotlem. Až se proberete, na nic nečekejte a upalujte pryč, sic vám nohy stačí. Až se objevíte v místnosti se zrcadly, nastavte je tak, aby světlo osvítilo kulatý symbol, vám známý už z dřívějška. Vezměte si nejsilnější šavli ve hře a vraťte se do prvního sálu vykosit nepřátele. SAVE

THE TOMB - 90%

Jděte zpět do sálu se zrcadly a vyběhněte na balkon. Po zdi přeběhněte k tyčím a po nich vyskákejte nahoru na střechu, kde vás napadnou mumie. SAVE

„FARAH, COME BACK!" - 90%

U místa, kde se proberete, bude kousek zdi, které se budete moci chytit. Po ní ručkujte doleva, vylezte výš a pak se vydejte doprava. Dorazíte k fontánce a ke sloupu, na který vylezte, přeskočte na další sloup a natočte se na římsu, kterou vidíte v pozadí. Skočte na ni a z ní skočte na nedalekou železnou tyč. Na té přeručkujte úplně doleva a z ní skočte na trám u rozpadlé brány. Sejměte netopejry, seskočte dolů a projděte bránou. Wall Runem po levé stěně se dostaňte do prostor, ve kterých můžete odrážením se od stěny vyskákat nahoru až na most. Všechny tu zabijte. SAVE

CLIMBING THE TOWER OF DAWN - 93%

V levém rohu si doplňte energii. Po stěně napravo od brány vyběhněte na úroveň vlajky a skočte na tyč. Z té skočte na trám, z toho pak na další trám a nakonec na sloup. Přeskočte na další sloup a z něj odrazem o stěnu skočte do díry v podlaze. Jděte vlevo a po římse (bacha na netopýry) se dokulhejte k úzké soutěsce. V té vyskákejte nahoru a chytněte se okraje věže. Po římse přejděte k vlajce a přeskočte na vedlejší římsu. Dojděte ke konstrukci, kde se spusťte dolů, chytněte se tyče a ručkujte doprava. Pravé křídlo vypadá shodně jako to levé, takže s dostáním se na věž snad nebudete mít problémy. Přeskočte na římsy vedoucí ke středu a po nich dojděte k vlajkám. Po těch přeskákejte k věži bez střechy, kterou po obvodu obejděte. Nyní seskákejte odrazy od stěny dolů a vejděte do věže. Sešlápněte dlaždici a jděte k otevřeným dveřím. Most se rozpadne, ale běh po stěně tento problém vyřeší. Za železnými dveřmi vylezte po žebřících na cimbuří. Zbouchejte nepřátele, napravo si dočepujte vasrovku a vylezte po sutinách nahoru. Na druhé straně seskočte a uložte si hru. SAVE

THE SETTING SUN - 95%

Znovu vylezte na kameny a chytněte se sloupu. Vylezte po něm nahoru a přeskákejte doleva. Utrhne se kus zdi, což vám dá možnost tam skočit a chytit se. Potom přeskočte na trám za vámi. Po stěně doběhněte až do místa, kde bude cesta končit, a nalevo od vás bude rozbořená věž. K té jděte a v jejím vnitřku vyskákejte po stěnách nahoru. Dostanete se do nejvyšších částí paláce. Ve věži napravo bude téct voda a nalevo od vás bude další zničená věžička, ze které přelezte do sousední věže. Po stěně přeběhněte na další plácek, který poslouží jako checkpoint. Nyní utíkejte po stěně doleva a u konce zdi se odrazte a doletíte tak akorát na ulomený kůl. Vylezte výš a skočte na stříšku nedalekého baráčku. Po stožáru vylezte nahoru, skočte na hrazdu za vámi a z ní na horní plošinu. Wall Run a skok na žebřík jsou poslední těžká věc ve hře, co uděláte.

Tak happyend nebude. Bojujte proti hordě nepřátel a až se s nimi vypořádáte, uložte si naposledy hru. SAVE

HONOR AND GLORY - 98%

Jako poslední vás bude čekat souboj s vezírem. Není se čeho obávat, je jednoduchý protivník. Nejdřív postupně vyčaruje tři svoje klony, které zabijte, a pak mu jednu natankujte, až proletí oknem. Zbytek je už jenom na vás.

Lukáš Kolínský

Beyond Good and Evil

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Ubi Soft ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Inovativní a okouzlující francouzské dobrodružství se skvělou hratelností.

Tahle hra se hraje skoro sama, ale přesto jsme pod vás rozprostřeli záchrannou síť...

HILLYS

Úvodní animace je přerušena krátkým soubojem. Druhý souboj je o něco komplikovanější. Ostnů obklopujících Jade se zbavíte útokem, před kterým nabijete svou hůl. Pak musíte útočit na oko svého protivníka (také ostny kolem něj zlikvidujete nabitím hole). Po jeho zničení seberte perlu, která z něj vypadne. Na povrchu následuje animace, po které se proberete v majáku. Na židli kousek od vás leží fotoaparát, který je pro hru velmi důležitý. Za focení zvířat totiž získáváte peníze a po vyfocení prvního filmu také perly (za vyfocení prvního filmu získáte důležitý optický zoom). Focení si vyzkoušejte na broukovi sedícím na stole. Vyfoťte také děti pobíhající kolem a po dosažení 350 kreditů bude obnovena dodávka energie. Vyběhněte do prvního patra a zmačkněte tlačítko napravo od schodiště. Na záchodě najdete velmi užitečný PA1, který rozšíří vaše maximální zdraví na 3 srdíčka.

Seběhněte zpět do přízemí a vedle kuchyně najdete chodbu vedoucí ven. Dveřmi naproti majáku se dostanete do hangáru s rozbitým vznášedlem. Pokračujte doprava a dostanete se do Pey'jovy dílny, ve které váš kamarád právě zprovoznil dekodér Mdisků. Jde o velmi důležitý stroj. Umožňuje vám totiž ukládání pozic. Rovnou ho použijte a poprvé si uložte hru. Pak jděte k přístroji, ve kterém vidíte otáčející se Mdisk. Seberte ho a použijte ho v dekodéru Mdisků. Tak zjistíte, že vám pan De Castellac nabízí práci. Musíte se ale dostat na ostrov Black Isle.

Vyběhněte do hangáru, kde se Pey'j pustil do práce na poškozeném vznášedle. Na molu vedle něj vidíte pomocný generátor, pomocí kterého musíte vznášedlo nabít. Pokuste se ho tlačit směrem ke svému kamarádovi (prostě k němu běžte a Jade se ho automaticky pokusí odtlačit). Po chvilce snažení vám pomůže Pey'j, díky kterému můžete generátor dotlačit až ke vznášedlu. Po krátké animaci s výbojem naskočte do vznášedla a vyplujte na volné moře. Vaším prvním cílem je obchod Mammago. Leťte směrem k němu a po vysazení motoru vás tam dotáhne malé pracovní vznášedlo. Uvnitř si za vaši jedinou perlu kupte nový motor. Až vylétnete ven, tak vás napadne DomZ s článkovaným tělem. Po vašich úspěšných zásazích mu budou postupně odpadávat jednotlivé články těla. Nebezpečí vám hrozí prakticky jen při jeho náletech přímo na vás. Jakmile se rozletí proti vám, tak použijte urychlování (podržte R2) a odleťte stranou. Pak pokračujte ve střelbě, dokud nezlikvidujete jeho hlavu. Po souboji nezapomeňte sebrat perlu vznášející se nad hladinou.

BLACK ISLE

Pokračujte k Black Isle (musíte proletět hlavním kanálem). Až bude ostrov před vámi, vlétněte temným tunelem do vstupní jeskyně. Po přistání si promluvte se sekretářem pana De Castellac, který vám zadá nový úkol. Ve starém dole v podzemí ostrova budete muset najít a vyfotografovat párek rodu Pterolimax.

Vchod do dolu najdete snadno. U vstupních dveří si stoupněte na jedno tlačítko a na druhé zavolejte Pey'je. Uvnitř dojděte k podivnému stroji a pak si promluvte se svým kolegou. Nechte ho předvést trik s botami a pak se postavte na jedno z tlačítek před strojem. Až Pey'j doskočí na to druhé (přikažte mu to), tak vás vyhodí na ochoz, na kterém se musíte porozhlédnout po žlutém kole. Použijte ho a tím spustíte na zem dvě rampy, po kterých můžete oba pokračovat k mapě dolu. Vyfoťte si ji a ona se vám převede do elektronické podoby.

Pokračujte až ke kruhu, ve kterém vidíte zářící červenou věc. Pokud Pey'j vyskočí, z kruhu vylétne červená koule, kterou můžete úderem hole poslat libovolným směrem. Vystřelte ji do beden s výbušninami, čímž si uvolníte cestu dál. Zaútočte na potvoru vykukující ze zdi a pak seberte krystaly, které z ní vypadnou (za každý dostanete 5 kreditů). V dalším malém výklenku nejprve odtlačte vozík s výbušninami až ke zvednutému můstku a pak na něj vystřelte červenou kouli. Exploze vozíku shodí můstek a vy můžete pokračovat na římsu.

Po krátkém boji na jejím konci najdete vozík, který musíte ve dvojici dotlačit až k zarážce. Pak žlutým kolem na stěně stáhněte dolů malou skluzavku a přes vozík na ni vylezte. Úzkým tunelem proběhnete na můstek, přes který se budete muset probojovat na druhou stranu jeskyně. Zde si oba stoupněte na tlačítka otevírající dveře. Dostanete se do malé místnosti plné kovových skříněk. Všechny je otevřete kopnutím a posbírejte předměty ležící uvnitř. Jedním z těchto předmětů jsou velmi důležité kleště, pomocí kterých může Pey'j otvírat dveře z pletiva. Jedny uzavírají místnost, tak si to vyzkoušejte (jděte k nim a přikažte Pey'jovi, ať je otevře). Pak se bočním tunelem vraťte do vstupní části dolu. Vedle

OVLADÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery
Křížek » Akce
Kolečko » Používání předmětů
Čtvereček » Kotoul
Trojúhelník » Příkaz spolubojovníkovi
R1 » Fotoaparát
R2 » Urychlování
L1 nebo **L2 »** Skrčení

můstku najdete další dveře z pletiva, které můžete nyní otevřít.

Pokračujte dál a Jade se protáhne podél zdi do části dolu, kam Pey'j zatím nemůže. Porozhlédněte se po důlním vozíku s výbušninami, který musíte posunout na druhý konec kolejí. Pak běžte ke kruhu opodál a vystřelte na vozík červenou kouli (pokud ho od kruhu nevidíte, tak jste ho posunuli špatně). Tím spustíte můstek, přes který přeběhne váš kolega pronásledovaný několika protivníky. Po krátkém boji běžte ke stroji, u kterého vidíte už známá vystouplá tlačítka. Pey'j vás skokem na to druhé opět vyhodí nahoru a vy mu tlačítkem na druhé straně musíte otevřít dveře.

Dostáváte se do další jeskyně, ve které se musíte probojovat až k vysunutému můstku. Poblíž něj najdete žluté kolo, kterým si stáhnete dolů malý výtah. Tím vyjeďte na římsu, ze které vede tunel plný jedinců rodu Anemonia. Až se zatáhne ten poslední (na rozdíl od ostatních roste ze země), tak přikažte Pey'jovi, ať na něj skočí. Tím ho zamáčkne a vy můžete projít dál. V poslední jeskyni nejprve vyfoťte dvojici malých Pterolimax (vykukují z výklenku vpravo).

Po vyfotografování se z dvojice malých zvířátek vyklube jeden velký DomZ, kterého musíte zlikvidovat. Jakmile vykoukne z díry, tak přikažte Pey'jovi, ať na něj skočí. Tím ho omráčí a vy ho můžete několikrát udeřit. Následně se objeví několik menších protivníků. Pak opakujte stejný postup. Po vašem třetím úspěšném útoku Pterolimax změní taktiku a začne na vás útočit sám. Jednoduše utečte před jeho zeleným dechem a pokračujte ve stále stejném postupu.

THE NUTRIPILS FACTORY

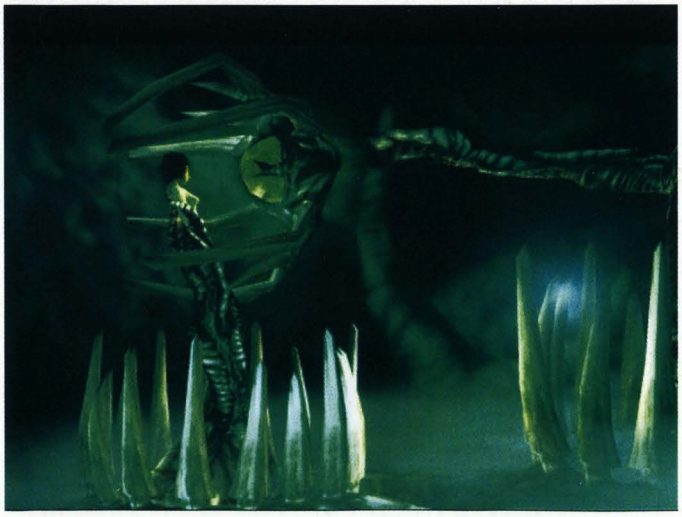
V průběhu animace zjistíte, že žádný pan De Castellac neexistuje. Z jeho sekretáře se vyklube člen povstalecké organizace Iris. Ten vám předá odměnu a zadá vám další úkol. Musíte navštívit bar Akuda, ve kterém je ukryto tajné sídlo Iris. Naskočte do svého vznášedla a leťte do hlavního kanálu. Na první křižovatce zahněte doleva a namiřte si to do čtvrti nazývané Pedestrian District. V jednom ze zdejších malých krámků si můžete za 3000 kreditů nakoupit perly, což se vám bude v budoucnosti určitě hodit. Vaším hlavním cílem je ale Akuda bar.

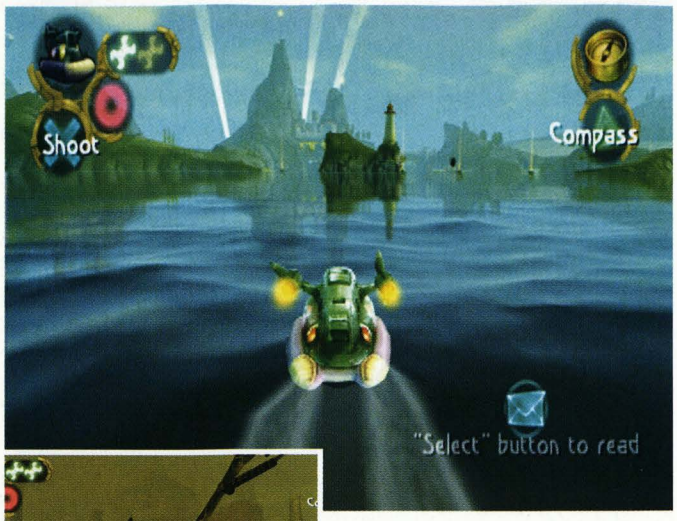
Uvnitř si nalevo od vchodu zahrajte s Francis podivnou hru, kterou určitě snadno zvládnete. Až si budete věřit, tak zvyšte sázku na 1000 kreditů a zahrajte si o perlu. Pak vyběhněte do prvního patra a promluvte si se skořápkářem jménem Peepers. Nejprve si zkuste zahrát skořápky za pár kreditů a až si budete věřit, zvolte předposlední možnost. Pokud správně uhádnete (bude to snadnější než hra o kredity), získáte lístek s kódem. Pravým analogem si lístek natočte tak, abyste kód přečetli. Zapamatujte si ho a pak ho zadejte na číselném panelu dveří pokoje 3 (hned vedle Peeperse). Uvnitř pokoje běžte ke skříni, která slouží jako tajný průchod do velitelství Iris.

Na velitelství vás čeká dlouhý rozhovor. V něm se dozvíte o tajných zločinech Alfa Section, která má údajně Hillys bránit před útoky DomZ. Po rozhovoru se porozhlédněte po Mdisku, na kterém máte všechny potřebné informace o poslední akci agenta Double H. Nyní můžete z baru doběhnout zpět ke svému vznášedlu, kterým vám nejprve doporučujeme zaletět na start závodů 1 a 2 (najdete ho v hlavním kanálu přímo naproti Pedestrian District). Vyhrát tyto závody je velmi jednoduché (prostě pořád držte R2 a minimalizujte kolize s okolím) a za každou výhru dostanete jednu perlu.

Nyní si musíte u Mammago koupit za 5 perel Neutralising Cannon, který slouží k likvidaci strážních robotů Alpha Section. Po opuštění garáže se spustí další útok DomZ, takže k továrně nemůžete proletět hlavním městským kanálem. Vleťte tedy do otevřené brány na jih od města a poprvé si vyzkoušejte novou zbraň. Až se k vám přiblíží strážní robot, podržte střelbu a až bude robot zaměřen, tak ji pusťte. Robot o kus odletí a zůstane nečinně ležet na hladině. Touto cestou se dostanete až k továrně (podívejte se na její pozici, která je vyznačená na mapě), kde budete muset zlikvidovat dalšího robota.

Přistaňte ve vstupní hale továrny a po několika plošinkách vyskákejte až nahoru, kde najdete stroj s kruhovým červeným displejem. Vyfoťte čárový kód na displeji a pošlete ho guvernérce, která vám za chvíli pošle zpět kód v psané podobě. Ten pak použijte na otevření dveří. V další hale pokračujte doprava, kde vidíte v chodbě dvojici červených paprsků. Přeskočte je a za rohem následující paprsky podlezte. Za třetími paprsky je na levé stěně vypínač, kterými paprsky vypnete a Pey'j vás může doběhnout. Pokračujte dál a v malé místnosti najdete za potrubím vpravo velkou bednu.



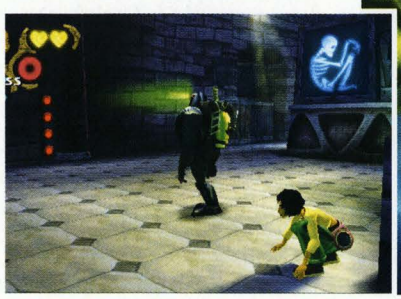


Odtlačte ji do žlábku, kterým pak bednu dotlačíte k sršícím modrým výbojům. Pak bednu přelezte a v dekodéru Mdisků za dveřmi si uložte hru.

Nyní pokračujte ke dveřím do laboratoře. V malé temné hale si tlačítkem přivolejte služební výtah a až přijede, tak do něj nastupte. Pak požádejte Pey'j, aby vás tlačítkem poslal nahoru. Zde přeběhněte přes úzký můstek a přibližte se až k modrým výbojům na druhé straně haly. Za vašimi zády se objeví strážní robot, kterého budete muset porazit v lítém souboji (pozor na jeho paprsek). Na konci souboje robot přilétne k tyči vyzařující výboje a jeho zničením zničíte i tuto tyč. V další místnosti uvidíte člověka trpícího v podivné trubici. Vyfoťte ho a fotku hned pošlete guvernérce. Pak se otočte do rohu, kde vidíte přístroj s povědomým červeným displejem. Opět ho vyfoťte, odešlete guvernérce a pak použijte získaný kód. Uvnitř stoje pak najdete rukavici, díky které můžete od nynějška používat Gyrodisk.

Otočte se k mučící trubici a zmáčkněte R1. Nyní můžete z tohoto pohledu kromě focení také střílet Gyrodisk (zmáčkněte ◎). Zničte DomZ nad trubicí a osvoboďte tak agenta Double H. Po rozhovoru si vezměte z trubice perlu a nechte agenta, ať vám prorazí mříž vedoucí do sousední šachty. Po několika římsách se dostanete až do hlavní haly, ve které vás napadne velký zelený Domz. Rychle ho několikrát udeřte a on vyskočí na jednu z okolních říms. Vyhněte se jeho střelám a až bude skákat dolů, tak mu uhněte. Až bude dopadat na zem, tak do něj z vlastního pohledu střelte Gyrodisk a on vytáhne svůj štít. Nyní se k němu můžete v klidu přiblížit a opět ho několikrát udeřit. Postup stále opakujte a po určité době Domz přestane seskakovat dolů. V té chvíli na něj vystřelte Gyrodisk a on při dalším seskoku uklouzne a poražený spadne do vody pod vámi.

Nyní je čas vejít do druhých dveří v přízemí haly. Ty vedou do místnosti s několika probíjejícími kabely. Proběhněte mezi nimi a v následující místnosti nejprve vyfoťte mapu. Pak se podívejte nad sebe a pomocí dvou zásahů Gyrodiskem otočte větrák tak, aby začal nabíjet dveře vedoucí ke generátoru. Zde se podívejte nejprve doleva. Tam vidíte malý výklenek chráněný výboji. Pak oběhněte generátor a pokuste se sebrat trojúhelníkový klíč. Tím ale aktivujete robota, kterého nyní musíte zničit. Běžte k již zmiňovanému výklenku a několika útoky robota snadno zlikvidujete (je nebezpečný, jen když se koulí). Až se začne klepat, tak se chystá explodovat. Několik ranami ho dopravte k výklenku a on svou explozí zničí tyče s výboji. Ve výklenku najdete velmi užitečný PA1.



Z robota vypadl klíč. Běžte k vypínači generátoru a zaútočí na vás početná skupinka robotů. Postupujte opatrně a pokuste se je rozdělit. Až budou dost daleko od sebe, tak je snadno zničíte. Pak použijte klíč na vypínač generátoru a vezměte si pojistky z obou jeho stran (budete potřebovat obě!). Vraťte se do hlavní haly a nechte svého kolegu, ať opraví mechanickou část výtahu (nalevo od jeho dveří). Pak do otvoru napravo od dveří dejte pojistku a popojděte stranou. Napravo od výtahu vidíte visící drát. Střelte do něj Gyrodiskem a uvolněte jeho konec tak, že se nabije od výbojů ve dveřích. Po chvilce se nabije i výtah a vy ho můžete konečně použít.

V nejvyšším patře si ve dvojici otevřete dveře a v následující místnosti po krátkém boji vyskákejte zprava na kovovou nádrž. Prokopněte mříž a proběhněte šachtou. Nikam se nedostanete a po návratu vám stráže odtáhnou kamaráda. V místnosti se nově objevila posuvná bedna. Přisuňte ji ke dveřím a otvorem střelte Gyrodisk do tlačítka na pravé stěně. Tím vysunete dveře. V chodbě prokopněte mříž nalevo od červených paprsků a prolezte několika šachtami až do velké haly, kde narazíte na první stráže Alpha Section. Následuje několik místností, ve kterých budete muset skrčení proklouznout mezi strážemi (pokud vás objeví, tak se schovejte v jedné ze šachet, ve kterých zůstane Jade viset za ruce).

Po chvilce se dostanete do haly s agentem Double H. Před ním je potrubí s plameny, které vypnete zásahy Gyrodisku do tlačítek přímo pod nimi. Pak běžte k červeným paprskům, které vám Double H na požádání vypne. Následuje několik dalších stráží (hra vás upozorní, že jejich slabinou je kyslíková nádrž na zádech), které musíte obejít. Problém nastane až v hale s pohyblivým pásem. Zde musíte využít bedny na pásu jako krytí. Proklouzněte až ke vchodu na záchod, kterým proběhnete do další místnosti. Zde použijte vypínač na pravé části míchačky na odlákání pozornosti stráží. Pokračujte až ke skříni na trojúhelníkový klíč. V té najdete velmi důležité Pey'jovy boty. Následně vás napadnou létající roboti, které zničíte jejich strčením na sršící bariéru (nezapomeňte využít také tu v předchozí místnosti).

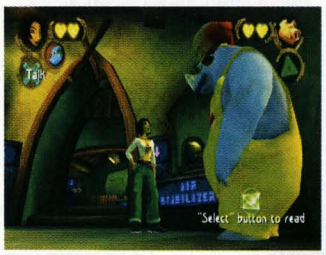
Na další křižovatce pokračujte chodbou s modrými paprsky. V hale na jejím konci tlačítkem otevřete dveře a než se znovu zavřou, musíte překonat další dvojici paprsků. V další velké hale prolezte šachtou k protější zdi a vojáka na vyvýšené plošině zezadu kopněte do nádrže s kyslíkem. Pak vás modrý paprsek vynese o patro výš a vy se musíte proplížit za zády dvojice vojáků. V další hale použijte opět jako kryt bednu a na konci pásu na ni vyskočte. Tak se dostanete na dopravníkový pás, po kterém se mezi paprsky dostanete do kontrolní místnosti. Zde pokračujte po římse začínající napravo do dekodéru Mdisků (všimněte si vojáka bez helmy). Po chvilce se dostanete až do chodby, ve které vás opět kontaktuje Double H. To vás upozorní, že jste v pozici, odkud

musíte vyfotit vojáka bez helmy (první důkaz).

V další místnosti musíte skrčení proklouznout mezi dvojicí vojáků, kteří se naštěstí otáčejí vně dveří. V další místnosti s dvojicí vojáků musíte použít Gyrodisk, kterým je můžete z dálky střelit do kyslíkové bomby. Tím je na dálku ochromíte a pak je jednoduše doděláte. V rohu místnosti je skříňka, ve které najdete čtvercový klíč. Díky němu vypnete paprsky a otevřete následující dveře. Dostanete se do velké haly, kde po vypnutí paprsků snadno zlikvidujete stojícího vojáka. Pak se podívejte na obrovský rentgen, na kterém je vidět kostra s rohy. Vyfoťte ji, protože jde o druhý důkaz. Nyní vám guvernérka opět ochotně pomůže. Vyfoťte si tedy červený čárový kód u dveří a guvernérka vám pošle kód, kterým si otevřete dveře na přistávací plochu.

Zde běžte do středu velké haly a fotoaparátem zaberete jeřáby s bednami. Proběhne animace, po které budete čelit dalšímu velkému protivníkovi. Jeho slabinou je perla uvnitř krabice. Udeřte ho do nohy a na scéně se objeví Double H. Přikažte mu, ať ho udeří do druhé nohy a pak zaútočte na tu svou. Po úderu do obou nohou krabice spadne a perla je na chvilku odkrytá. Střelte do ní Gyrodisk a postup opakujte, dokud protivníka neporazíte. Seberte perlu a následujte Double H až ke vznášedlu. Tím si nejprve zaleťte pro perlu z kyklopa. Pak se vraťte do vstupní haly, opět vyskočte a po můstku nad halou se probojujte k mříži. Tu prorazí Double H a vy v malé kontrolní místnosti použijte druhou pojistku na rozbité ovládání vnějších vrat.

Nyní se spustí časový limit, během kterého musíte dostat Double H do sídla Iris. Doběhněte tedy do vznášedla a vyleťte ven. Zde vás čeká kličkování mezi minami, které by vám nemělo dělat větší problémy. Leťte rovnou do hlavního kanálu, kde už snadno najdete cestu do Pedestrian District. Pak běžte do Akuda Bar a v prvním patře se vám automaticky otevřou dveře do pokoje 3. Po krátké animaci v ústředí si skočte do nově otevřené zadní místnosti, ve které dostanete za odměnu několik perel.



SLAUGHTERHOUSE

Nyní vám vřele doporučujeme navštívit malý obchůdek Ming-Tzu. Vchod najdete vedle fontány na náměstí u Akuda Bar. Uvnitř si můžete koupit spoustu užitečných věcí, ze kterých je nejdůležitější detektor perel. Ten vám na mapě ukáže pozice všech perel v okolí. Užitečný je ale také detektor zvířat, který vám na mapě označí všechny dosud neevidované živočišné druhy. Detektor perel si vyzkoušejte hned na náměstí. Zjistíte, že v nejrůznějších úkrytech Alpha Section jich najdete poměrně dost. Jde o nepovinné úkoly, ale perly zkrátka budete potřebovat. Doporučujeme vám pokusit se alespoň některé z nich získat. Obzvlášť důležité jsou skrýše, ve kterých vidíte více perel najednou. Celkem jich budete potřebovat 15, takže máte co dělat.

Až u sebe budete mít 15 perel, tak se vydejte k Mammago. Tam si za ně kupte Jump Kit, který vašemu vznášedlu umožní dělat krátké skoky. Díky těm můžete přeskočit červenou bariéru na jihozápad od Mammago a pokračovat směrem do Slaughterhouse. Pokud jste vyhráli závody 1 a 2 (to je povinnost), tak zde budete mít přístupný závod 3. Nejprve kvůli perlám vyhrajte závody 3 a 4 a pak se opět vraťte do závodu 3. Na jeho trati je totiž tajný průjezd přímo do Slaughterhouse. Za jednou z levých zatáček uvidíte ve stěně průjezd, který je krytý jen dvojicí nízkých červených paprsků. Ty přeskočte a jste uvnitř. Nyní ale musíte absolvovat poměrně dlouhou překážkovou dráhu, na které se musíte stále držet staré rozbité cesty.

Na jejím konci spadnete do nádrže, nad kterou krouží létající robot se světlým vyhledávacím paprskem. Z této nádrže vede krátkou jeskyní cesta, na jejímž konci vám v dalším postupu stojí plovoucí strážní robot. Vraťte se k létajícímu robotovi a vlétnutím do paprsku ho donutíte vyslat torpédo. To musíte navést do plovoucího robota a uvolnit si tak cestu. Za zničeným robotem narazíte na plovoucí miny, které zničíte neutralizačním kanónem. Pak musíte přistát a dál pokračovat po svých. Doběhněte až k velkým vratům s kolečky a po krátkém boji vrata ručně otevřete. Vraťte se do vznášedla, vyskočte na vyvýšenou plošinu a pokračujte dál.

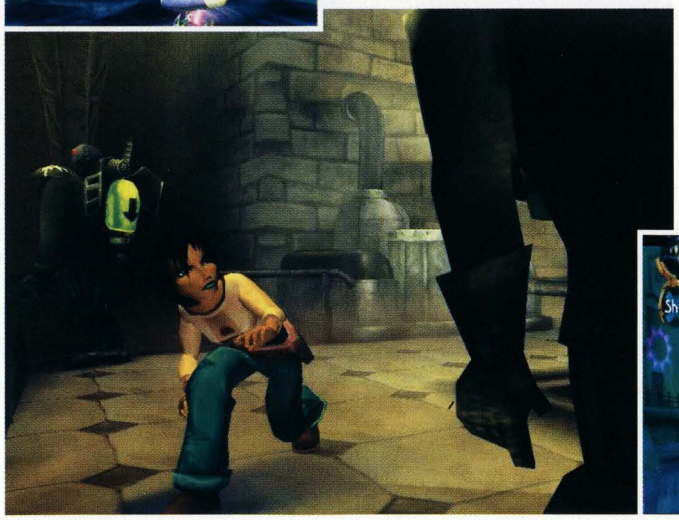
Před vámi je dlouhý úsek, ve kterém budete muset kličkovat mezi spoustou min. Při tom si dávejte pozor hlavně na větráky, které vás na ně velmi ochotně pošlou. Zabloudit byste neměli (jedna z chodeb vede

k závodům 3 a 4). Nakonec se dostanete do uzavřené místnosti s nezničitelnou bednou. Tu dotlačte na jednoho z plovoucích robotů, čímž ho zničíte. Pak vyjeďte zvedající se chodbou na ochoz, ze kterého musíte dolů shodit další dvě bedny. Použijte je stejně jako tu první a dostanete se až k velké bráně. Opět vyskočte ze vznášedla a nad bránou uvidíte kontrolní místnost. Použijte Gyrodisk na tlačítko a otevřenou bránou pokračujte do nitra Slaughterhouse.

Za chvilku se dostanete k další bráně. Opět vyskočte a na římse se protáhněte kolem beden. Vylezte na terasu, kde budete absolvovat boj s létajícím robotem (střílejte Gyrodisky do jeho kyslíkových nádrží). Pak se vraťte na okraj terasy a podívejte se podél kanálu k otáčejícímu se ozubenému kolu. Mezi jeho zuby (napravo od středu) vždy na chvilku zahlédnete tlačítko. Střelte do něj Gyrodisk a rychle slezte zpět ke vznášedlu. Proleťte dočasně otevřenou bránou a přistaňte hned za ní. Vyběhněte nahoru a po potrubí u velké nádrže v rohu přeskákejte až na bránu. Požádejte Double H, aby zmáčknul tlačítko. Brána vás vyveze nahoru a vy se dostanete ke kulatému průlezu. Na druhé straně zlikvidujte robotem výboje a vraťte se k vodnímu kanálu pro Double H.

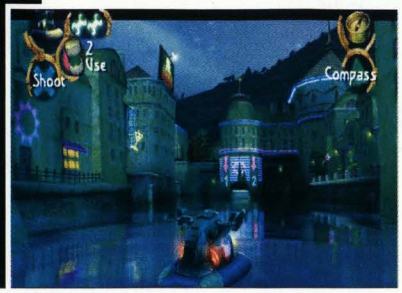
Až s ním budete postupovat zpět, tak si vyfoťte mapu Slaughterhouse. Pak posuňte bednu a šachtou s potrubím prolezte do místnosti, ve které proběhl před chvílí souboj s robotem. Pokračujte do kabiny, kterou projedete dlouhou šachtou. Čeká vás souboj s trojicí robotů. Pomocí jejich výbušných těl musíte zlikvidovat troje výboje (nové roboty přivoláte tlačítkem na stěně). Seberte perlu a trojúhelníkový klíč. Dejte ho Double H, protože ho musí na další dveře použít spolu s vámi. Následuje několik chodeb, ve kterých musí Double H proběhnout paprsky a na chvíli je deaktivovat. Nakonec se dostanete do centrální haly. Tiše se připližte za záda vojáků a vyfotografováním lidí v podivné trubici uprostřed šachty získejte první ze tří důkazů o nečisté hře Alpha Section.

Vraťte se ke svému vznášedlu a pokračujte do hlavní haly. Zde zatočte doleva a dojeďte až ke kostře, po které můžete vyjet ke dveřím označeným číslem 35. Po zakotvení vběhněte dovnitř a protáhněte se úzkou škvírou vlevo. V hale se sršícími výboji vidíte na protější stěně tlačítko. Použijte Gyrodisk a přivolejte se plošinku, kterou pak stejným způsobem uvedete do pohybu vpřed (pozor na výboje). V další místnosti skrčení prolezte kolem stráží. Dostanete se do chodby s výtahem. Na pravé stěně před ním je na stěně rozvodná skříň, do které můžete kopnout. Na chvíli zhasne světlo a vy si chodbou s modrými paprsky musíte rychle doběhnout pro pojistku. Použijte ji k uvedení výtahu do provozu a vyjeďte o patro výš.



Zde se budete nejprve muset utkat s dvojicí létajících robotů. Nejprve si počkejte na jejich paprsek a pak je několika údery pošlete na sršící výboje. Tím si otevřete jednak přístup k malé bedně a také do další chodby. Pokračujte do větší haly s několika hlídkujícími vojáky. Na likvidaci je jich tam moc, takže klasicky proklouzněte za jejich zády do další chodby. Nakonec se dostanete až k výtahu, kterým musíte sjet dolů. Před ním ale sršší výboje, které budete muset deaktivovat. Nalevo je dvojice místností propojená nízkou šachtou (musíte nejprve odsunout bednu před šachtou). V první místnosti nakopněte rozvodnou skříň a ve druhé rychle vytáhněte pojistku. Nyní je výtah přístupný a vy můžete sjet o patro níž.

V první větší místnosti zlikvidujte vojáka, za kterým je místnost s PA1. Pak pokračujte do chodby s modrými paprsky a boční chodbou se dostanete do haly, kde na římse vlevo hlídkuje další voják. Až bude na posuvné plošině, tak střelte Gyrodisk do vypínače a výboje ho sejmou za vás. V následující místnosti pomocí Gyrodisku zneškodněte trojici vojáků a dostanete se až k pozorovací místnosti. Zde se potichu přibližte ke dvojici vojáků, mezi kterými vidíte na pozadí přistání transportní lodi. Vyfoťte lidi, kteří jsou z lodi vykládáni. Jde o druhý důkaz. Pak se vraťte ke svému vznášedlu a doleťte až na konec dlouhé hlavní haly, kde pomocí bedny zlikvidujete jednoho z plovoucích robotů. Tím si odkryjete kanál plný min, mezi kterými budete muset prokličkovat až k dalšímu malému molu.



Uvnitř vám Double H pomůže zlikvidovat vojáka u vchodu. Pak nalevo mezi modrými paprsky vylezte do ventilace, kterou se dostanete do další haly. Pomocí Gyrodisku zlikvidujte vojáka a tlačítkem si otevřete dveře do velké haly plné dopravníkových pásů. Propližte se mezi vojáky a v další chodbě běžte nejprve k výtahu vpravo. Dotlačte na něj vysokou bednu, sjeďte dolů a tam si vezměte pojistku. Tím výtah vyřadíte z provozu, ale můžete se nahoru dostat před bednu. Pokračujte k modrému paprsku a o patro výš se probojujte až na malou křižovatku chodeb, kde díky pojistce otevřete malou boční šachtu. Projděte až k Double H, se kterým musíte pokračovat do boční chodby. Probojujte se místností s trilobity a až je zlikvidujete, kopněte do rozvodné skříně. Skákejte směrem k vypnutým výbojům, které se bohužel velmi rychle znovu

zapnou. Požádejte o pomoc Double H, který je opět vyřadí.

Dostáváte se opět do centrální haly. Několika místnostmi se probojujte až k místu, kde se dva vojáci dívají směrem do středu šachty. Až budou oba otočeni zády, tak použijte na jednoho z nich Gyrodisk. Až mu přijde druhý na pomoc, tak ho taky zneškodněte. Pak z jejich původní pozice vyfoťte sarkofágy, které jsou posledním hledaným důkazem. Vezměte si pojistku a pak už se snadno dostanete zpět ke svému vznášedlu. Doleťte až k bráně, před kterou musíte přistát. Bránu vysunete tlačítkem nahoře a můžete pospíchat dál. U další brány vyfoťte čárový kód a guvernérka vám pomůže s jejím otevřením. Nyní můžete přes halu závodů 3 a 4 opustit Slaughterhouse.

DOMZ BASE

Venku vás čeká souboj s dalším červovitým DomZ. Tentokrát bude souboj komplikovaný tím, že váš protivník poletuje výše nad hladinou. Použijte neutralizující kanón, kterým ho dostanete na hladinu. Pak bude souboj probíhat stejně jako minule. Vyzvedněte si perlu a pokračujte do sídla Iris. Zde si po animaci vyberte odměnu ve formě perel a můžete se pustit do hledání dalších. Budete jich totiž potřebovat opravdu hodně. V tuto chvíli vám ale pro příběhový posun stačí pouhých 20. Pokud je máte, tak si zaleťte k majáku. Uvnitř najdete v prvním patře za nástěnkou počítač, který po vás chce kód. Podívejte se na Pey'jovy boty (otočte je pravým analogem), které mají kódy zapsány na podrážkách. Pak se vraťte do hangáru, kde je kousek od vstupu na molo druhá nástěnka. Také za ní je počítač, do kterého zadáte kód z druhé boty.

Tím jste si otevřeli vstup do hangáru rakety Beluga. Na pracovním stole seberte stabilizátor, který musíte zamontovat do jedné z jejích nohou. Pak skočte do svého vznášedla a vydejte se k Mammago koupit za 20 perel druhý stabilizátor. Při návratu ale najdete maják zničený. Běžte dovnitř a vyběhněte do druhého patra. Po animaci se budete muset probojovat zpět do hangáru (opět střílejte Gyrodisky do kyslíkových nádrží). Zde namontujte druhý stabilizátor a proleťte se. Po chvilce ale budete napadeni klasickým červovitým DomZ. Postupně ho rozstřílejte a pak se pokuste vyletět do vesmíru. Bohužel zjistíte, že Beluga potřebuje silnější motor. Ten si budete muset koupit u Mammago za 30 perel. Podívejte se na mapu a pomocí detektorů sežeňte dostatečný počet perel.

Až si koupíte motor, vyleťte do nejvyšší části atmosféry a použijte ho. Ve vesmíru si to namiřte přímo k Měsíci. Po dostatečném přiblížení se spustí animace, ve které se Beluga dostane až k měsíční základně. Na jejím vrcholu je vysílač, ve kterém můžete přistát. Na přistávací ploše se nejprve porozhlédněte po tlačítku, kterým si přivoláte bednu. Vyskákejte po stroji s tlačítkem až nahoru a až budete viset na bedně, přikažte Double H, ať zmáčkne tlačítko. Seskočte na Belugu a na plošině s podivným trojúhelníkem vidíte vlevo další tlačítko. Vystřelte do něj Gyrodisk a přivoláte další bednu. Vystřelte do něj další Gyrodisk a než dopadne na tlačítko, vyskočte na bednu. Na plošině s trojúhelníkem se porozhlédněte po žlutém kolu, kterým si stáhnete můstek. Přístup k vysílači je připraven, ale vy ho zatím nepotřebujete.

Porozhlédněte se po výtahu, na kterém jsou velká kruhová tlačítka. Stoupněte si na jedno z nich a Double H půjde automaticky na druhé. Výtah sjede do třetího patra. U výtahu si všimněte malého výklenku. Pak proběhněte dlouhou chodbou a v jeskyni na druhé straně se porozhlédněte po oltáři s krystalem. Ten použijte na zasunutý sloup s půlměsícem (je vedle východu z chodby). Až se sloup vysune, tak běžte ke sloupu, který vyzařuje jasný paprsek. Natočte ho na nově vysunutý sloup a ten pak natočte na výklenek u výtahu. Tím si ho otevřete a získáte další krystal. Vraťte se ke sloupu a natočte ho na dvojici dveří, které jsou v jedné rovině. Za nimi najdete další zasunutý sloup, na který použijete druhý krystal. Až se sloup vysune, tak ho natočte do další chodby, na jejímž konci je jeskyně se třemi sloupy nového druhu.

Tyto sloupy můžete otáčet pomocí Gydorisků. Pomocí nich je natočte tak, aby všechny zářily a paprsek z toho napravo od vchodu šel přímo do dlouhé spojovací chodby. Tou proběhněte do haly, ve které je uvězněný Pey'j. Sloupy kolem něj nastavte tak, aby šel paprsek po obvodu. Ve druhé fázi vytvořte sedmicípou hvězdu, která ozáří všechny krystaly na druhé stěně. Pak stejně deaktivujte i třetí stěnu a po animaci se vraťte do spojovací chodby. Až Pey'j ožije, tak zase proběhněte spojovací chodbou a na druhé straně kruhové místnosti najdete pootevřené skleněné dveře. Na nich je mapa, kterou si můžete vyfotit. Pak se protáhněte škvírou ve dveřích a běžte do modrého paprsku, který vás vynese na přistávací rampu. Na další rampě vpravo porazte dva vojáky a pokračujte do dalšího modrého paprsku.

Dostáváte se k věži, kterou seběhnete do obrovské haly plné dalších paprsků. Těmi se musíte dostat až k zelenému paprsku, kterým sjedete do hlavní svatyně. Zde vyfoťte rozhovor hlavního kněze a zástupce Alpha Section. Pak se stejnou cestou vraťte ke svým přátelům a pokračujte až k výtahu, kterým vyjedete do hangáru u vysílače. Doběhněte na trojúhelník tvořený vypínači, který nyní můžete ve trojici zmáčknout. Dojeďte až do ovládací kabiny, ve které si nejprve musíte vyfotit čárový kód na ovládacím panelu. Zadejte rozluštěný kód a vychutnejte si dlouhou animaci. Po ní se musíte v časovém limitu dostat ke své lodi, kterou uniknete sebedestrukci vysílače.

Následuje souboj s pavoučí lodí. Při něm vám doporučujeme používat mířené střely, které vám celý souboj velmi ulehčí. Stačí v každé fázi zlikvidovat všechna červená světla a vyhnout se smrtícím paprskům. Po zničení lodi použijte vznášedlo a navádějte nepřátelská torpéda na jejich vlastní plovoucí roboty, kteří vám blokují přistání. Až bude cesta volná, tak se vnitřkem lodi probojujte do řídicí kabiny, kde tlačítkem vypnete tažný paprsek. Nyní můžete opět použít Belugu, kterou se prostřílíte až na přistávací plochu (přistaňte až po příletu posil z Hillysu).

Po přistání doběhněte k trojúhelníku a výtahem sjeďte do hlavní svatyně. Zde vás čeká velkolepý závěrečný souboj. V první fázi pobijte všechny pomocníky a pak pomocí Gyrodisků zaútočte na hlavu kněze. Po několika zásazích ji stáhne a pošle na vás klony Pey'je. Použijte speciální útok Double H, díky kterému protivníci nadskočí. Když jsou ve vzduchu, tak je úderem pošlete na krystaly kryjící hlavu. Až budou všechny zničeny, pošlete jeden z klonů do hlavy. Následuje fáze, ve které na malé plošině útočíte na hlavu holí. V předposlední fázi odrazte útoky klonů Double H a po jejich zničení opět vystřelte Gyrodisk do hlavy. V poslední fázi se vám otočí ovládaní a vy musíte opět na malé plošince úspěšně dokončit souboj.

Jakub Holý

FIFA 2004

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Nejlepší FIFA za poslední roky. Už skoro dohání Pro Evolution Soccer.

Všechno,
co potřebujete vědět,
abyste vždycky vyhráli...

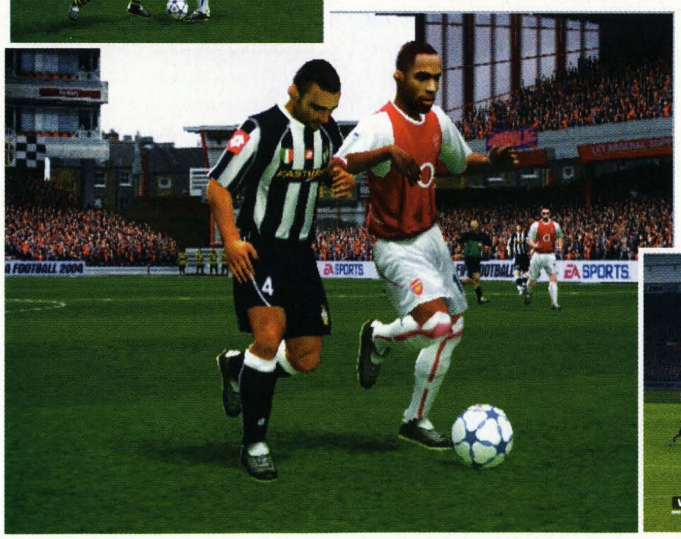
Prakticky všechny tipy pro *FIFA 2004* se budou týkat ovládání, které je poměrně složité a možná až příliš překombinované. Na nejnižší obtížnost se dá většina nových dobrých nápadů používat snadno, bez většího tréninku, ale na obtížnost nejvyšší už musíte mít vše zažité a zautomatizované. Soupeř nepočká, až naťukáte tři kombinace tlačítek a ještě přitom budete pohybovat hráčem pomocí levého i pravého analogu. Takže - trénink, trénink, trénink, jak říkával před lety s oblibou Iljič Lenin a jak dnes říkává s oblibou šéfredaktor Tipstationu Honza Modrák.

OVLÁDÁNÍ - BRANKÁŘ

Brankáři jsou tentokrát o něco méně debiloidní, často vybíhají automaticky proti centrovaným míčům, nicméně v případě, že se na ně řítí útočník v brejku, příliš je to nevzrušuje. Proto je tu tlačítko △, kterým můžete (musíte) vyslat svého gólmana proti míči. Pro pohyb brankáře s míčem v ruce používáte samozřejmě levý analog, stejně tak pro směr kopu nebo hodu. Vyhození míče provedete tlačítkem ⊗, výkop potom jedním z tlačítek ○ nebo □.

OVLÁDÁNÍ - HRÁČI V POLI

O klasice mluvit nemusíme, vše kolem základních přihrávek, centrů a střelby je v tabulce ovládání. Ovšem i centry a střelbu můžete ovlivnit dalšími triky. Například nízkou střelu provedete tak, že společně s ○ stisknete ještě R2. Centrovat můžete jednoduše pomocí □ nebo cíleně, pokud společně s □ stisknete opět R2. V tomto případě musí být hráč ovšem natočen ve směru kopu. Krátkou nízkou střelu můžete vyslat na branku jemným klepnutím na □. Ve FIFA 2004 se může hráč konečně s míčem i rozumně zastavit, stačí stisknout R2 a pravým analogem kličkujte. Pomalý pohyb je vhodné používat i u autové čáry a brankové čáry, aby vám míče neutíkaly mimo hřiště.



Na dolním okraji obrazovky je zobrazen měřič síly kopu, nicméně časem si na intenzitu stisku tlačítek zvyknete a tuto lištu používat nebudete, zvlášť když budete mít plné ruce práce s ovládacími „komby". Pro začátek je důležitá jen informace, že pokud se při střelbě dostanete do červeného pole, budete střílet i z vyložených pozic nahoru na tribunu. Mnemotechnická pomůcka - Pavel Kuka je neustále v červeném poli.

Co se týče narážeček, zde v EA jen vykradli *Pro Evo*, to znamená, že přihrajete pomocí ⊗, stisknete L1 a pak narazíte míč spoluhráči některým z tlačítek ⊗, △, □. Narozdíl od Pro Evo je to ale zoufale pomalé, nepřesné a bude chvíli trvat, než vám to přejde do krve tak, abyste narážečky skutečně využili k překvapujícímu průniku do obrany soupeře.

A nakonec tu máme největší trumf letošní *FIFY*, systém Off the Ball. Výborný nápad s poněkud kostrbatým provedením. Principem téhle vychytávky je možnost ovládat hráče, kterému chcete přihrát. Musíte ovšem udělat několik akcí v rychlém sledu, což často znamená, že místo pohledné útočné akce přijdete o balón. Takže: stiskem L2 ve chvíli, kdy jste u míče, se nad hlavami tří hráčů objeví čísla 1, 2 a 3 (výběr těchto tří hráčů ovlivnit nemůžete, rozhodne to za vás nevidítelná ruka AI), mezi těmito třemi borečky můžete přepínat opětovným stiskem L2. To je trochu nepohodlné, protože to zabere poměrně dost drahocenného času, a také je tu vizuálně jen nepatrný rozdíl mezi označeným a neoznačeným hráčem - číslo nad jeho hlavou jen ztuční (možná to chtělo nějakou barvičku), takže se často stane, že projedete „nabídku" dvakrát či třikrát, než se trefíte. Časem se samozřejmě orientace zlepší. Tím, že se trefíte na hráče, kterého jste chtěli označit, ještě zdaleka akce nekončí. Nyní ho musíte pravým analogovým tlačítkem navést tam, kam chcete, a poslat mu přízemní (△) nebo vysokou (□) přihrávku. Systém Off the Ball je velmi účinný ve chvíli, kdy jdete například ve dvojici na jediného obránce, ale pokud se tlačíte do sevřené obrany, většinou končí každá snaha o kolmý pas nezdarem. Dalším velmi dobrým využitím je křížný pas na křídlo, kde bývá přece jen víc prostoru a přihrávka projde.

Je zde i možnost automatického uvolnění hráče. Stisknete L2, označíte hráče a pak stisknete L1. Hráč se pokusí uvolnit od protihráčů a naběhnout si do volného prostoru.

OVLÁDÁNÍ - STANDARDKY

PŘÍMÝ KOP

Zamiřte levým analogem (terčovým kurzorem) na místo, kam

chcete umístit míč. Rotaci míči dáte pravým analogem a nastavujete ji přímo na balónu. Pokud chcete zahrát míč falší, musíte míč zasáhnout co nejvíce ze strany tak, aby pěkně rotoval. Prostě jako ve skutečném fotbale. Vynikající nápad. Pro provedení kopu stiskněte ⊗, ▢ nebo ◎ a spustí se měřič kopu. Sílu nastavíte tak, že tlačítko stisknete při vzestupu a přesnost dalším stiskem co nejpřesněji na značce. Vyzkoušejte v tréninku, je to opravdu vynikající zpracování těchto standardních situací a přitom poměrně snadné na naučení.

Při přímém nebo nepřímém kopu, vzdálenějším od branky, se vám na obrazovce objeví menu, ze kterého můžete vybírat:
Lay-Off and Shot - střela přímo na branku
Left (Right) Curved Near Post - falšovaný centr k bližší tyči
Left (Right) Curved Far Post - falšovaný centr ke vzdálenější tyči
Driven - míč do označeného místa ve velkém čtverci
Při bránění přímého kopu soupeře můžete pohybovat zdí pomocí levé analogové páčky, zeď může také vyskočit (▢, △ nebo ◎).

ROHOVÝ KOP

Systém zahrávání rohových kopů už tak geniálně jako přímé kopy vymyšlen není. Při jeho bránění se musíte strkat s „přiděleným" hráčem (pravý analog), blokovat ho a snažit se mu jakýmkoli způsobem zabránit v tom, aby se dostal k centrovanému míči. Sledujte ikonku hodin pro správné načasování obranného zákroku, můžete také využít manuálního vyběhnutí brankáře.

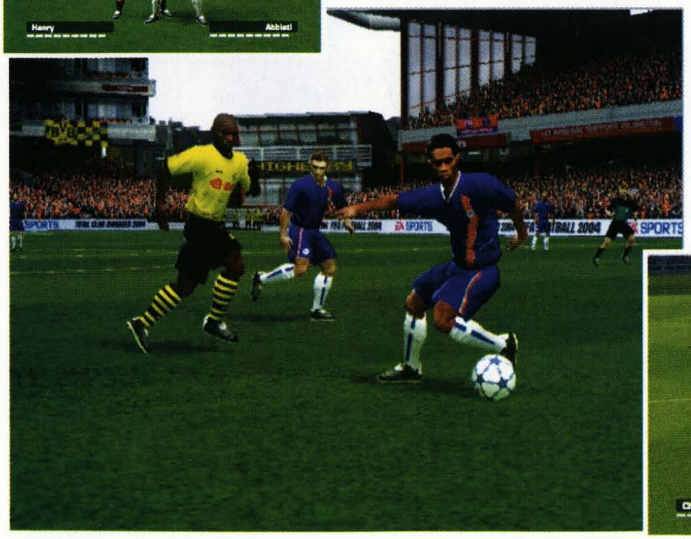
Podobně je to i u útočných rohů. Nejprve si vyberte z menu, jak chcete kop zahrát (nelze použít roh nakrátko, což je skandál, že?):
In Swinging Centre - točený centr na střed malého vápna
In Swinging Far Post - točený centr na vzdálenější tyč
In Swinging Near Post - točený centr na bližší tyč
Driven - přímý kop na střed vápna

Dále si vyberte spoluhráče, na něhož půjde centr. S tímto hráčem pak musíte naběhnout (levý analog), případně odstrčit protihráče (pravý analog). Využívejte ikonky hodin v pravém dolním rohu, abyste naběhli v pravou chvíli. Nezapomeňte používat zrychlení R1 při náběhu na centr, získáte razanci pro hlavičku nebo volej.

PENALTA

Nic extra, prostě nastavte směr, kam chcete kopnout a pak stisknete a držíte střelu (◎). Sledujte posuvník pro sílu a přesnost, i když vás často vypeče a kopnete míč mimo, i když jste vše nastavili včas a v pořádku.

Brankáři při penaltě klasicky vystihují směr střely, není třeba mačkat žádné tlačítko, jen natočit levý analog ve směru, kam chcete, aby skočil.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Přihrávka/změna hráče
Čtvereček » Lob, centr/skluz
Kolečko » Střela/souboj o míč
Trojúhelník » Míč do běhu/vyběhnutí brankáře
L1 » Shift (pro kombinaci s jinými tlačítky)
L2 » Off the ball
L3 » Pohyb hráčů
R1 » Zrychlení
R2 » Chůze, pomoc dalšího obránce
R3 » Kličky

VHAZOVÁNÍ

Směr udejte levou analogovou páčkou, hod pak provedete jedním z tlačítek (čtverec, křížek nebo kolečko). Dají se házet docela slušně dlouhé auty a hlavně nejen na hráče, ale i do prostoru.

MANAGEMENT BĚHEM ZÁPASU

Při současném stisku tlačítek R1 + L2 můžete během hry provádět změny v taktice hry. Pomocí směrových šipek nahoru a dolů přepínejte mezi jednotlivými taktickými oblastmi a pomocí směrových šipek doleva a doprava provádějte konkrétní změny.

Obranná strategie: pressing - normal - contain (tlak na míč - normální - stínování protihráčů)
Útočná strategie: wing play - possession - long ball (hra po křídlech - držení míče, hra do šířky - dlouhé pasy za obranu)
Preferovaná formace: attack - neutral - defend (útočná - neutrální - obranná)

NEJLEPŠÍ A NEJHORŠÍ TÝMY

Na závěr nabízíme žebříčky nejlepších a nejhorších týmů ve *FIFA 2004*. Pro zajímavost ještě uvedeme, že jediný český zástupce, Sparta Praha, má slušný rating 3.5.

Nejlepší týmy:
1. Real Madrid
2. Argentina
3. Brazílie
4. Francie
5. Arsenal
6. Chelsea
7. Manchester United
8. Bayern Mnichov
9. AC Milán
10. Juventus
11. Itálie
12. Ajax
13. Liverpool
14. Newcastle
15. Inter Milán
16. Barcelona
17. Dep. La Coruña
18. Valencia
19. Anglie
20. Německo

Nejhorší týmy:
20. Huddersfield
19. Kidderminster
18. Leyton Orient
17. Lincoln City
16. Macclesfield
15. Mansfield Town
14. Northampton
13. Rochdale
12. Scunthorpe United
11. Southend United
10. Torquay
9. Yeolvil
8. Napoli
7. Venezia
6. Bucheon SK
5. Busan Icons
4. Dallas Burn
3. Elfsborg IF
2. Landskrona
1. Osters

NHL 2004

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Black Box ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Další updatovaná verze nejslavnějšího hokeje na světě.

Pár rad, jak vytřít zrak všem, kteří by vám stáli v cestě za vítězstvím...

1) NASTAVENÍ PRAVIDEL A OBTÍŽNOSTI

Než se pustíte do prvního zápasu, nezaškodí mrknout se po nastaveních. Co se týče pravidel (rules), není zde co zkazit, ale alespoň stručně:

Penalties - pokud posunete lištu zcela vlevo, bude rozhodčí úplně slepý a za celý zápas si nezahrajete přesilovku, na opačném pólu lišty bude zase za faul považovat každý střet s protihráčem. Ideální je - jak už to tak bývá - zlatý střed.

Fighting - jestliže se chcete během zápasu rvát, ponechte lištu někde směrem doprava, jestliže vůbec ne, posuňte ji zcela vlevo.

Offside, Icing, 2 Line Pass - bez ofsajdů a zakázaného uvolnění se hrát normální hokej nedá, co se týče přihrávky přes dvě čáry (ofsajd na červené), je na vás, zda chcete hrát podle pravidel NHL nebo evropských, kde byl tento technický přestupek už dávno zrušen.

Injuries - určí, zda se mají hráči při utkáních zraňovat.

Heroes - když nastavíte ON, budou se hráči chovat ve vypjatých a důležitých okamžicích zápasů jako šílenci.

Rink type - zvolte úzké hřiště nebo širší evropské.

Tie Break - nastavení ohledně prodloužení (náhlá smrt, 4 na 4 apod.).

O něco důležitější především pro vaše herní pohodlí je herní nastavení (settings), zde je výběr nejdůležitějších:

GAMEPLAY

Skill Level - začátečníkům doporučuji Easy, zkušeným rovnou Difficult.

Game Speed - nastavte si rychlost hry.

Puck Control - zde nastavíte, jak mnoho vám budou odskakovat od hole neposedné puky.

Fighting Difficulty - obtížnost pěstích soubojů (pokud je máte vypnuty v Rules, je samozřejmě úplně jedno, jak je nastavíte).

Fatigue Effect - jestli se budou hráči unavovat, nebo ne.

Skating

Speed Burst - nastaví, jak výrazně se projeví zrychlení hráče při stisku tlačítka L1.

Fatigue Recovery - jak rychle se bude hráčům na střídačce vracet síla.

Player Acceleration - jak výrazné bude okamžité zrychlení hokejistů.

Checking

Hitting Power - síla úderu, co dodat.

Hitting Difficulty - nastaví, jak obtížné bude trefit účinně protihráče.

Bruise Control - jak efektivní bude kličkování a další akce analogovým ovladačem R3.

Aggression - jak agresivně se budou hráči chovat na ledě.

Stick Check Effectiveness - určí, jak efektivní bude hákování.

Pass-Shoot

Shot Accuracy - nastavuje přesnost střelby.

Shot Power - nastavuje sílu střelby.

Pass Assist - určí, jak výrazná bude AI asistence při vaší souhře.

Pass Speed - zpomaluje či zrychluje přihrávky.

Saucer Pass Speed - zpomaluje či zrychluje přihrávky vzduchem.

Pass Interception - jak snadno projde přihrávka na hůl spoluhráče.

2) OVLÁDÁNÍ HRÁČŮ VE HŘE

Vedle základního ovládání, které najdete v tabulce, je zde samozřejmě ještě řada dalších funkcí a fint, bez kterých se při ovládání hráčů neobejdete, především při hře na obtížnost Difficult.

ÚTOK

Pohyb hokejistů provádíte klasicky levou analogovou páčkou, zatímco tou pravou můžete kličkovat, fintovat a především zahrávat efektní blafáky při nájezdu na gólmana. Chce to trochu (nebo spíš hodně) cviku, protože musíte často pohybovat páčkou a zároveň přihrávat nebo střílet. Je dost obtížné palcem ovládat analog a ostatními prsty velmi blízko položená tlačítka (především když máte dlouhé zlodějské prsty), ale naučit se to lze - stačí trochu trpělivosti.

Pravou analogovou páčku ovšem používat nemusíte, pokud by vás to hodně frustrovalo, automatickou kličku také provedete stisknutím △, a blafák lze udělat i klasicky jako v minulých dílech, tedy klamavým pohybem před brankářem levým analogem. Další finty, jako je naznačení střely či přihrávky, provádějte pomocí L1, v kombinaci s příslušným tlačítkem.

OBRANA

U bodyčeku můžete vedle stisknutí tlačítka △ ještě natočit pravou analogovou páčku ve směru proti soupeři, kterého chcete napadnout. Střely blokujte stisknutím L1+ □ a posledního muže v obraně zaktivujte držením ✕.

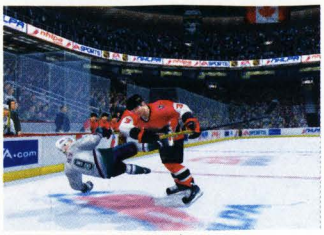
Všeobecně se dá říci, že bránění je o něco obtížnější, než bylo třeba ještě v loňské *NHL*, ale pokud zvládnete všechny fígle, je pak mnohem účinnější. Nenechávejte se vylákat do rohů kluziště, raději vykrývejte prostory před brankou a snažte se blokovat přihrávky i střely. Častěji vypichujte puky a stínujte soupeře, špatně provedený výpad znamená okamžitě přečíslení.

BRANKÁŘ

I brankář může rozehrávat puky, normální přihrávku provedete stiskem ✕, přihrávku obloučkem pomocí □, puk přikryjete tlačítkem ○. Při střele reagujte tlačítkem ○, buď ho držte, nebo na něj klepněte. Jestliže chcete brankáře v určité herní situaci kontrolovat zcela, stiskněte L1 + ✕. Naopak, někomu může tato kombinace dělat starosti, když ji stiskne v zápalu boje a gólman vyjede někam do rohu. Můžete se jí navždy zbavit v nastavení ovládání.

VHAZOVÁNÍ

Klasický pokus o získání puku při buly provádíte pomocí ✕, pokud chcete odstavit soupeře tělem, stiskněte při vhození puku △.



PĚSTNÍ SOUBOJE

Pro blokování úderů soupeře používejte levý analog, tlučte do něj tlačítky ◎ a ⊗. Souboj můžete (musíte) přijmout stisknutím tlačítka SELECT, pokud tak neučiníte, žádná bitka se konat nebude.

STRATEGIE

Střídání při hře se provádí tlačítkem R2 (plus směrové šipky), pokud chcete použít některou z přednastavených strategií, pro ofenzivní nabídku procházejte směrovými tlačítky nahoru a dolů, pro defenzivní vlevo a vpravo.

3) STATISTIKY

Pokud se chcete se všech těch nekonečných statistikách vyznat, musíte se orientovat ve zkratkách, které je provázejí.

TÝM

GP (Games Played) - počet odehraných zápasů
W (Wins) - počet vyhraných zápasů
L (Loses) - počet prohraných zápasů
T (Ties) - počet remíz
OTL (Overtime Loss) - porážky po prodloužení
OTW (Overtime Wins) - vítězství po prodloužení
PTS (Points) - počet bodů
GF (Goals For) - vstřelené branky
GA (Goal Against) - obdržené branky
PPG (Power Play Goals For) - vstřelené branky v přesilovkách
TPP (Total Power Plays) - počet přesilovek
PP% (Power Play Percentage) - procentuální využití přesilovek
SHA (Short Handed Goal Against) - obdržené branky v oslabení
PPA (Power Play Goal Against) - obdržené branky v přesilovkách
TSH (Times Short Handed) - čas v oslabení celkem
PK% (Penalty Killing Percentage) - procentuální úspěšnost v oslabení
SHGF (Shot Handed Goals For) - vstřelené branky v oslabení

HRÁČ

GP (Games Played) - počet odehraných zápasů
G (Goals) - počet vstřelených branek
A (Assist) - počet přihrávek na gól
PTS (Points) - počet bodů (kanadské bodování)
PIMS (Penalties in Minutes) - počet trestných minut celkem
+/- - účast na ledě při vstřelených i obdržených brankách
PPG (Power Play Goals) - branky v přesilovkách
SHG (Shot Handed Goals) - branky v oslabení
GWC (Game Winning Goals) - vítězné góly
GTG (Game Tying Goals) - vyrovnávací góly
S (Shots) - počet střel na branku celkem
S% - (Shooting Percentage) - procentuální úspěšnost střelby
FOW (Face Offs Won) - vítězná vhazování
FOT (Face Offs Taken) - počet vhazování
Hits (Hits) - sražení soupeře celkem
MIN (Total Minutes Played) - počet odehraných minut

BRANKÁŘ

GP (Games Played) - počet odehraných zápasů
GAA (Goals Against Average) - průměr obdržených branek
W (Wins) - počet vyhraných zápasů
L (Loses) - počet prohraných zápasů
T (Ties) - počet remíz
S% (Save Percentage) - procentuální úspěšnost zásahů
SA (Saves) - chycené střely
SO (Shutouts) - vychytané nuly
MIN (Total Minutes Played) - počet odehraných minut
PIMS (Penalties in Minutes) - počet trestných minut celkem
G (Goals) - počet vstřelených branek
A (Assist) - počet přihrávek na gól

4) MÓD DYNASTY

Při startu Dynasty módu budou mít vaši hráči poněkud snížené atributy oproti těm základním (s výjimkou morálky, ta je na začátku hry u všech borců na 100 %). Bude jen na vás, jestli se budou v průběhu sezón zlepšovat nebo zhoršovat a zda jim morálka poklesne hned po prvních zápasech. Šňůra vítězných utkání má na zvyšující se formu vašich svěřenců blahodárný vliv, stejně jako prestiž jednotlivých hvězd. Jestliže povede Milan Hejduk kanadské bodování celé NHL, bude on i celý tým psychicky nahoře a bude hrát jako z partesu. Naopak, jestliže se od počátku sezóny budete potácet na konci tabulky, forma a atributy i těch nejlepších hráčů poputují prudce dolů. Vše má souvislost se vším, takže na morálku vašich hráčů budou působit i další vlivy, včetně prodloužení exkluzivní smlouvy, nákup vynikajícího hráče na slabé místo v sestavě, finanční stabilita klubu, zlepšování podmínek pro vaše svěřence a v neposlední řadě i kvalitní trénink.

5) VYTVOŘENÍ VLASTNÍHO TÝMU

Na startu Dynasty Mode si můžete celkem pohodlně vytvořit vlastní tým. Vybírat můžete z dlouhého seznamu, v němž jsou i české prvoligové celky (Vsetín, Pardubice, Litvínov, Zlín a další), nicméně nemá to prakticky žádný význam, protože název klubu lze okamžitě změnit za cokoli, maximálně ovšem do dvanácti písmen. Dále určíte zkratku, která se bude objevovat při zápase u skóre i ve statistikách (příklad: Vsetín - VSE nebo třeba VSN). Dalším výběrem je zvukový signál, který zazní při vstřelení gólu - opět máte na výběr několik vygenerovaných zvuků. Podobně si vyberete i klakson, který zazní po skončení třetiny. A přípravná fáze ještě zdaleka nekončí. Dalšími krokem je výběr loga týmu, výběr oslavného chorálu fanoušků vašeho klubu, pochopitelně i výběr dresu pro zápasy doma i venku, výběr arény včetně mnoha podrobností (například styl a barva střídaček, umístění reklam apod.).

Při skládání hráčů do týmu, které se provádí „krádežemi" v ostatních mužstvech NHL, se nenechávejte příliš unést tím, že si můžete vybrat i ty největší hvězdy - jejich finanční nároky jsou totiž hodně vysoké a časem byste mohli mít problémy. Doporučuji najmout maximálně 3-4 hráče s ratingem nad 90 a pak vybírat spíš podle speciálních vlastností (například tři výtečné obranáře do čtvrté lajny).

Milan Jablonský

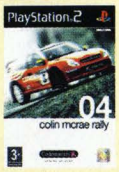
OVLADÁNÍ

CO JE CO

křížek » Přihrávka/změna hráče
čtveřeček » Přihrávka obloučkem/bránění
kolečko » Střela
trojúhelník » Finta/bodyček
L1 » Shift (pro kombinaci s jinými tlačítky)
L2 » Hákování
L3 » Pohyb hráčů
R1 » Zrychlení
R2 » Strategie
R3 » Silný úder

Colin McRae Rally 04

INFO



■ **VYDAVATEL:** Codemasters ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Codemasters ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Důležitý milník v žánru rallye her. Tahle hra je tak skvělá, že pokud ji nemáte, jste pravděpodobně mrtví.

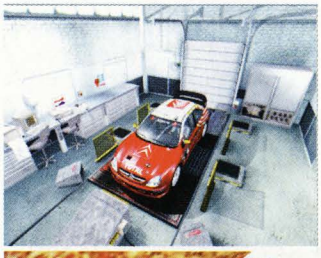
Podrobnými tipy, jak co nejlépe zajet všechny tratě, jistě nepohrdnete...

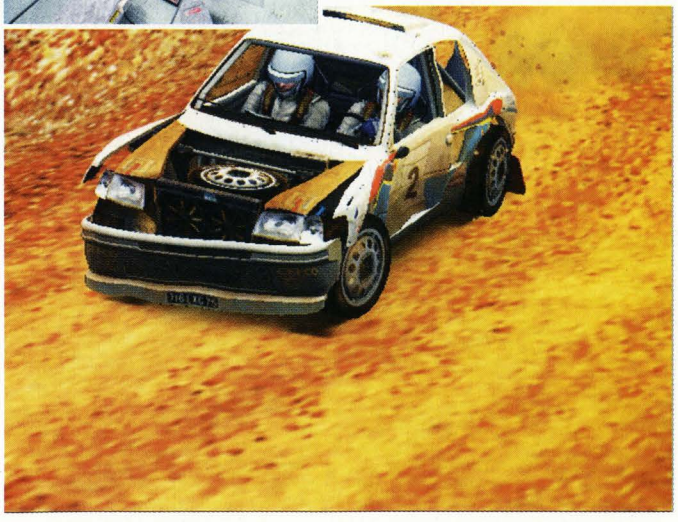
Austrálie

Austrálie je typická šotolinová rallye. Na nezpevněném povrchu budete dosahovat poměrně vysokých rychlostí, pořádně si zaskáčete a všudypřítomné stromy budete často míjet jen o několik desítek centimetrů. Vaší hlavní starostí tedy bude vyhnout se přímým kolizím, které vás mohou ve výsledku stát podstatně více času než zdánlivě pomalá jízda na jistotu (nic se ale nesmí přehánět). Při té se budete muset maximálně soustředit na preciznost vedení vozu, protože držení stopy nebude ve vyšších rychlostech vůbec jednoduché.

Začneme nastavováním vozu. Při něm musíte v Austrálii myslet hlavně na dvě věci. Tou první jsou terénní nerovnosti, které si vyloženě říkají o zvýšení podvozku. Pokud podvozek necháte nastaven neutrálně, nebo ho dokonce snížíte, tak si říkáte o problémy. Na menších terénních vlnách totiž budete dřít podvozkem o zem a kromě mírného zpomalení si zaručeně způsobíte nějaké to poškození. Pokud vašemu jízdnímu stylu vyloženě nevadí měkčí nastavení tlumičů, tak vám je doporučujeme změkčit. Tím ulehčíte autu při četných skocích a navíc zlepšíte chování vozu na menších nerovnostech.

Druhou důležitou věcí ovlivňující nastavení auta je velmi specifický povrch tratě. Při detailním popisu jednotlivých rychlostních zkoušek narazíte na výraz Pea Gravel. Jde o zvláštní šotolinu, která má na povrchu malé kulaté kamínky (Pea znamená česky hrášek). Tyto kamínky na některých místech značně snižují ovladatelnost vozu. Díky tomu je v této rallye velmi důležitá správná volba pneumatik. Vřele vám doporučujeme pneumatiky s označením Light Pea Gravel nebo Pea Gravel. Jde o speciální pneumatiky, které budete mít k dispozici pouze v Austrálii.





Z jezdeckého hlediska si dejte pozor hlavně na několik typických chytáků, které si na vás autoři hry připravili. Pro Austrálii jsou například velmi typické prudké břehy, které lemují trať. Ty vás mohou velmi snadno rozhodit a navést přímo do lesa (nebo se u nich rovnou zaseknete). Jakmile se k takovému břehu blížíte, tak zpozorněte a mějte je alespoň s metrovou rezervou (jsou opravdu nevypočitatelné). Nebezpečné jsou také malé můstky a zúžení trati, na které narazíte ve většině rychlostních zkoušek. A nakonec vás nesmíme zapomenout upozornit na horizonty s bezprostředně následujícími zatáčkami.

Finsko

Finsko je nepochybně jednou z nejtěžších rallye celé hry. Stejně jako v Austrálii vás zde čeká kombinace šotolinového povrchu a mnoha menších či větších terénních nerovností. A také zde je trať lemována spoustou stromů. To vše je tady ale podáváno v mnohem nebezpečnějším provedení. Zatáčky jsou většinou prudší a povrch je podstatně kluzčí. Díky této kombinaci můžete zaznamenat problémy i při průjezdu zdánlivě jednoduchých zatáček, kterých byste si v jiných rallye ani nevšimli.

Nejprve se budeme věnovat nastavení vozu. Jak vám asi základní charakteristika rallye napovídá, nastavení bude velmi podobné tomu z Austrálie. Pokud tedy chcete ušetřit svůj podvozek a neprožívat každý hrbol, měli byste podvozek zvýšit alespoň o jeden stupeň. Také měkčí tlumiče zde najdou své uplatnění. Krajnice trati jsou často nezpevněné a při tvrdším nastavení byste zde měli velké problémy. Nejtěžší ale bude najít ty správné pneumatiky. Prakticky na všech rychlostních zkouškách narazíte na kombinaci několika druhů šotoliny. Žádná z pneumatik vám ale neumožní maximální výkon v celé rychlostní zkoušce. Nezbývá tedy nic jiného, než si vůz otestovat a zvolit to nejmenší zlo.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Zatáčení
Pravý analog » Brzda a plyn
Křížek » Plyn
Čtvereček » Brzda
Kolečko » Ruční brzda
Trojúhelník » Změna kamery
R1 » Řazení nahoru
R2 » Plyn
L1 » Řazení dolů
L2 » Brzda

Pokud se vám podaří vůz nastavit tak, aby byl alespoň trochu ovladatelný, tak se můžete pustit do závodění. Hned první zatáčky vám ale naznačí, že to nebude nic příjemného. Velmi brzy zjistíte, že to zde bez plného využití brzd zkrátka nepůjde. Když se je totiž budete snažit šetřit, tak určitě daleko nedojedete. V této rallye jde zkrátka o čistý průjezd, který vám bohužel někdy může připadat až nesnesitelně pomalý. S tím ale nic nenaděláte. Všechno je totiž uzpůsobeno tomu, aby bylo každé vaše vyjetí z trati krutě potrestáno. Terén mimo vozovku vás velmi zpomalí, všude je dostatek pěkně nastražených stromů a krajnice jsou často propadlé. Zkrátka jde o rallye, na které se projeví vaše zkušenosti.

Španělsko

Španělsko je první asfaltová rallye, na kterou ve hře narazíte. Oproti šotolině to pro vás asi bude příjemná změna, protože auto bude samozřejmě mnohem lépe držet stopu. Rozhodně ale nečekejte, že se auto přilepí na vozovku podobně jako ve předchozích dílech této série. Odezva vozu bude mnohem reálnější, a tudíž se můžete těšit na spoustu smyků, kterým se ve vyšších rychlostech prostě nevyhnete. Asfalt také nebude dokonale čistý a dokonce narazíte na několik variant povrchu. Z těchto důvodů se budete muset naučit správně číst vozovku a dopředu odhadnout, co vaše auto v následující zatáčce udělá.

Nastavení vozu nebude těžké. Vzhledem k tomu, že asfalt není příliš hrbolatý a na drtivé většině rychlostních zkoušek nenarazíte na žádné agresivní krajnice, můžete bez váhání snížit výšku podvozku na minimum. Díky tomu získáte navíc nějakou tu přilnavost, která se vám bude určitě hodit. Pokud nejste vyloženě příznivci měkkého podvozku, tak vám také doporučujeme zvolit tvrdší tlumiče. Díky tomu budete moci řídit auto s větší precizností. Další velmi důležitou vlastností, kterou byste měli upravit, je odezva řízení. Čeká vás totiž spousta točivých úseků, ve kterých budete potřebovat o něco rychlejší odezvu a větší maximální vytočení kol. Poslední jednoznačnou změnou je nastavení brzdné síly více dozadu. Tím umožníte svému autu větší točivost.

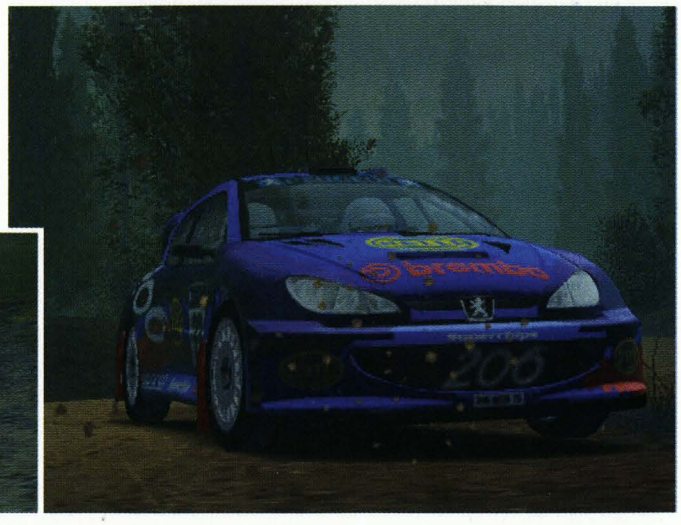
S autem nastaveným na maximální tvrdost pro vás bude svezení v této rallye určitě požitkem. Stačí naučit se najíždět do zatáčky s jemným přibrzděním (pokud jde o prudší zatáčku, ve které se vám vyplatí jít do lehkého smyku) a na vhodných místech řezat zatáčky. Tak dokážete získat spoustu času, který byste jinak trávili poctivým průjezdem. Jak jsme se ale zmínili na začátku, je důležité naučit se číst asfalt. Pokud je světlejší, tak jde o hrubý asfalt, na kterém bude vaše přilnavost na maximální možné úrovni (pozor na nadměrné opotřebování měkčích pneumatik Smooth Tarmac). Na tmavém asfaltu si dávejte pozor, protože se váš vůz může občas z jeho hladkého povrchu smeknout.

USA

Ve Spojených Státech vás čeká šotolinová rallye úplně odlišného charakteru, než jsou Finsko nebo Austrálie. Hlavní odlišností je skutečnost, že na trati najdete minimum nerovností, které by vás rozhodily. Pokud jste hráli předchozí díl, tak asi víte, o čem mluvíme. Celá rallye je velmi rychlá a vaší jedinou starostí bude pilování jízdy smykem. Na ty zde budete mít díky šířce trati spoustu místa a jedině při jízdě smykem si můžete v zatáčkách udržet dostatečnou rychlost, která se vám bude hodit na následující rovince.

Díky specifickému charakteru trati budete samozřejmě potřebovat nastavení vozu zcela odlišné od ostatních šotolinových rallye. Rozhodně vám totiž doporučujeme alespoň o jeden stupeň snížit podvozek. Díky tomu bude váš vůz ve smyku mnohem stabilnější. Zároveň ale o něco změkčete tlumiče, protože většinou pojedete po nezpevněném povrchu. Zkrátka jde o kompromis mezi nastavením pro asfalt a šotolinu. Vzhledem k většímu množství prudkých zatáček nesmíme zapomenout na nastavení brzd. Jejich vyvážení byste měli posunout alespoň o jeden stupeň dozadu. Díky tomu půjde váš vůz velmi snadno do kontrolovaného smyku.

Nyní se můžete pustit do jedné z nejrychlejších rallye ve hře. Jak jsme naznačili už na začátku, musíte se naučit maximálně využít šířky trati. Stromy jsou dost daleko od



Nastavení auta

Pokud berete tuto hru vážně, tak se dříve nebo později budete muset pustit do nastavování svého auta. Ve většině rallye se dá sice docela obstojně zajet i se základním nastavením, ale proti dobře nastavenému autu nemáte jednoduše žádnou šanci. Zde je popis jednotlivých částí auta, které jdou nastavit.

Tyres - Pneumatiky
V tomto dílu série mají pneumatiky podstatně větší vliv na jízdní vlastnosti než kdykoliv dřív. Je to dáno tím, že pro podobný povrch máte k dispozici hned několik různých variant. Klíčem pro výběr je kombinace nejmenšího zla a životnosti. Podívejte se na popis povrchu v následujících rychlostních zkouškách a vyberte si pneumatiky podle povrchu, na kterém pojedete většinu vzdálenosti. Pokud tvoří nezanedbatelnou část trati hrubší povrch, tak vyberte o jeden stupeň trvanlivější obutí.

Ride Height - Výška podvozku
Zde vám asi nemusíme složitě popisovat, o co jde. Na tratích s hrbolatým povrchem musíte jednoduše podvozek zvednout, abyste nedřeli o zem. Jeho zvednutí se vám bude hodit také na výrazných skocích, po kterých potřebují tlumiče hodně prostoru. Naopak na hladkém povrchu zvýšíte snížením podvozku stabilitu svého auta.

Springs - Tvrdost tlumičů
Také toto je jeden z klíčových komponentů. Na hrbolatém povrchu musíte tlumiče změkčit, jinak bude vaše auto po trati neovladatelně poskakovat. Pokud necháte tlumiče na vyšší tvrdosti, tak si navíc po velkých skocích výrazně poškodíte podvozek. Vysoká měkkost tlumičů může ale zvýšit přetáčivost vozu, takže jakmile ji nepotřebujete, je dobré přidat na tvrdosti.

Anti-roll Bar - Jak na přetáčivost
Zde se dostáváme k prvnímu komponentu, jehož nastavení závisí vyloženě na vašem citu. Nemůžeme vám doporučit nic jiného, než vyzkoušet různé polohy nastavení za stejných podmínek. Pokud přidáte na tuhosti, tak se bude vaše auto v zatáčkách méně naklánět a díky tomu by se měla snižovat přetáčivost. To je dobré například na šotolině. Na asfaltu se vám ale tato tendence může naopak hodit.

Brakes - Vyvážení brzd
Změnou vyvážení brzd můžete značně ovlivnit chování auta při nájezdu do zatáčky. Pokud máte problémy s nedotáčivostí, tak vyloženě potřebujete posunout brzdy více dozadu. Tím dostanete auto do lehkého smyku. Když vám ale jízda smykem vyloženě nevyhovuje, můžete vyvážení brzd posunout dopředu, čímž umožníte svému autu přímý nájezd do zatáčky. Tuto volbu vám ale moc nedoporučujeme.

Steering - Citlivost ovládání
A je tu další komponent, jehož nastavení není nikdy jednoznačné. Většinou by ale mělo odpovídat četnosti prudkých zatáček. Pokud totiž potřebujete projet větším počtem prudkých zatáček (Japonsko), je vysoká citlivost ovládání nepostradatelná. Naopak na šotolině vám může být přecitlivělé ovládání často na obtíž. Zde by váš vůz v mírných zatáčkách trpěl nesnesitelnou přetáčivostí. Proto vám doporučujeme v takových rallye citlivost ovládání spíše zmírnit.

Gearbox - Převodovka
Nastavování převodovky doporučujeme pouze zkušeným jezdcům. Pokud totiž trať vyloženě neznáte, může změna nastavení převodovky způsobit víc škody než užitku. Jasno byste měli mít snad jen v Japonsku, kde můžete převodovku s klidným svědomím zkrátit. Například v takovém Řecku ale naopak o nic jasného nejde. V některých úsecích se vyloženě hodí kratší převody.

cesty a okolní terén vás téměř nezpomalí. Díky tomu si můžete zatáčky krásně zeširoka najíždět. Do smyku se tedy dostanete už před zatáčkou, kterou si potom krásně vychutnáte. Zvlášť v prvních rychlostních zkouškách se také vyplatí řezat zatáčky mimo cestu. Nic se ale nesmí přehánět. Kolem trati narazíte na výjezdech ze zatáček na spoustu nepříjemně umístěných kamenů. To znamená jediné. Klidně si do zatáček najíždějte zeširoka, ale na výjezdu se držte na trati.

Řecko

Řecko je šotolinová rallye, která je svým stylem blíže například Austrálii než USA. Jde totiž opět o rallye s velmi členitým povrchem. Je zde ale velmi málo stromů, takže trať je mnohem přehlednější. Také je díky mírnějším zatáčkám rychlejší a je postavená na menším množství vyloženě krizových míst. Ty ale opravdu stojí za to. Většinou snadno naberete vyšší rychlost, v pohodě projedete sérií mírných rychlých zatáček a najednou je před vámi prudká zatáčka se svahem, na kterém se ocitnete, ani nevíte jak. Navíc se zde auto chová jako splašená kobyla, takže vám neodpustí ani sebemenší chybičku.

Dobře nastavené auto je v Řecku bezpodmínečnou nutností. V ostatních rallye vám pomůže získat nějakou tu vteřinku navíc. Zde se ale budete se špatně nastaveným autem trápit i v těch nejmírnějších zatáčkách. Rozhodně si musíte zvýšit podvozek, protože je zde spousta terénních nerovností a okraje trati bývají dost zvednuté. Samozřejmě si musíte také změkčit tlumiče (neváhejte a dejte je na minimum). Největším nešvarem auta bude ale stále přetáčivost. Té se pokuste zbavit nastavením Anti-Roll Bar na maximální tvrdost. Pokud vám to nebude vyloženě vadit, tak zkuste také snížit odezvu řízení. V prudších zatáčkách vám potom pomůže nastavení brzd více dozadu.

Vyzkoušejte si auto a pokud se nesnesitelně nepřetáčí ani ve středně prudkých zatáčkách, tak se můžete pustit do ladění svého jízdního stylu. A to bude v Řecku opravdový oříšek. Povrch vám nic neodpustí, hrboly vás rozhodí a zvednutá krajnice vás klidně přetočí na úplně druhou stranu. Hotová noční můra. Rozhodně zapomeňte na jakékoliv vyjíždění z trati. Díky zvednuté krajnici byste toho mohli dost litovat. Místo toho si radši bezpečně přibrzděte a snažte se držet předek vozu alespoň zhruba ve směru jízdy. Jakmile zatáčíte na jednu stranu, hned se připravte na vyrovnávání smyku protipohybem. Auto se velmi snadno vymkne vaší kontrole a pokud propásnete rozhodující okamžik, tak už s ním na nejbližších 50 až 100 metrech nic nenaděláte.

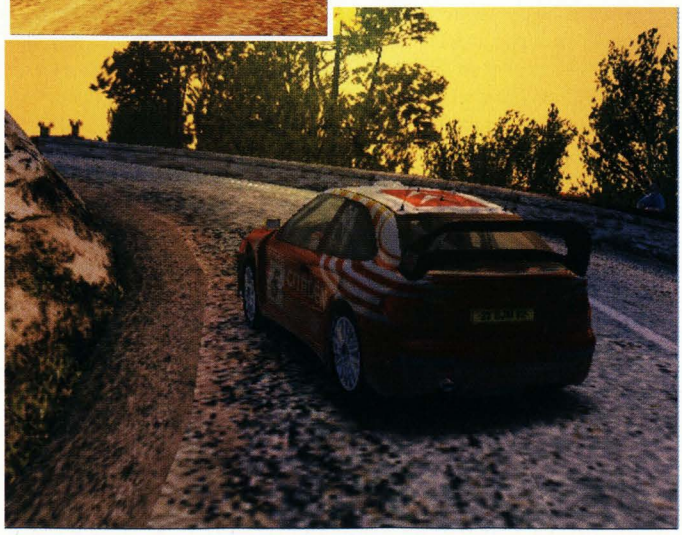
Švédsko

Švédsko je díky sněhu a ledu velmi exotickou rallye. Oproti očekávání si zde ale neužijete příliš mnoho širokých smyků, na jaké jste byli zvyklí například z druhého dílu série. Trať je velmi úzká a vysoké sněžné závěje vám nedají žádný prostor pro klouzající záď vašeho vozu. Samozřejmě si smyků užijete do sytosti. Vaším úkolem ale bude snažit se je minimalizovat a udržet vůz pokud možno v přímém směru. Okolní sněžné závěje vás totiž velmi snadno otočí a to si nemůžete dovolit.

Při nastavování vozu toho tentokrát nemůžete moc zkazit. Vaší fantazii se meze nekladou. Pokud vám pomůže spíše měkčí nastave-

ní, tak si klidně zvedněte podvozek a změkčete tlumiče. Když se vám bude zdát ovladatelnější auto s tvrdým podvozkem, tak prosím. Nám připadá nejšťastnější volbou neutrální nastavení. Prostě nechte podvozek tak, jak je, a pohrajte si jen s pneumatikami. Z těch nám připadají nejvýhodnější pneumatiky Snow. Otázka je, co s brzdami. Pokud posunete vyvážení dopředu, tak můžete přibrzďováním mírnit smyk. Pokud ho posunete dozadu, tak můžete dosáhnout lepšího natočení v prudších zatáčkách. Rozhodně si ale nezvyšujte citlivost ovládání. Tím se můžete dostat do pekelných problémů.

Mnohem důležitější než nastavení auta je tentokrát váš řidičský styl. Trať je extrémně úzká a i na rovince můžete auto rozhodit a předkem zajet do hluboké závěje, která vás neomylně otočí do protisměru. Švédsko je tedy jedna z těch rallye, kde je důležitější opatrnost než čistá rychlost. Například v drtivé většině zatáček se musíte za každou cenu držet co nejdále od jejich vnitřní strany. Nikdy totiž nevíte, do které závěje váš předek zajede a od které se odrazí. Naopak opřít se o vnější závěj může docela pomoct. Auto se krásně natočí do zatáčky a vy jí projedete bez zbytečného smyku. Tak získáte výraznou výhodu v akceleraci ze zatáčky.



Velká Británie

Jako vždy je jednou z nejtěžších rallye v celé hře Velká Británie. Tentokrát vás ale naštěstí nečeká žádná noční můra. Autoři totiž viditelně ubrali na bahně, které v minulosti dělalo z této ostrovní rallye hotové peklo. To samozřejmě neznamená, že by tentokrát šlo o nějakou klidnou projížďku anglickým venkovem. Místo bahna si totiž do sytosti užijete mokrého asfaltu a úzkých branek. Zabrat vám dají také časté změny povrchu, díky kterým bude velmi těžké najít uspokojivý kompromis v nastavení auta. Nic ale není neřešitelné.

Začneme tedy u nastavení auta. S podvozkem by to nemělo být příliš složité. V této rallye se sice bude střídat několik různých povrchů, ale žádný z nich není příliš hrbolatý. I mimo asfalt totiž pojedete po velmi dobře upravených cestách. Díky tomu vám jednoznačně doporučujeme snížení podvozku alespoň o jeden stupeň. S tvrdostí tlumičů to ale tak jednoduché nebude. Charakter trati vás nenutí tlumiče změkčovat, takže si je můžete klidně nastavit na maximální tvrdost. My vám ale doporučujeme nechat je na původním nastavení. Co vám ale doporučit prostě musíme, je zvýšení citlivosti řízení. Rallye je plná prudších zatáček, ve které to určitě oceníte. Nejtěžší ovšem bude výběr pneumatik. Prakticky ve všech rychlostních zkouškách totiž narazíte na kombinaci šotoliny a asfaltu. Speciální pneumatiky na asfalt se ale na šotolině chovají tak špatně, že vám musíme doporučit spíše pneumatiky určené pro šotolinu.

S dobře nastaveným autem bude pro zkušeného řidiče Velká Británie hotovou lahůdkou. Stačí nešetřit brzdy a máte vyhráno. Největším zdrojem problémů můžou být ze začátku šotolinové úseky. U těch si musíte zvyknout na velmi pomalou jízdu. Pokud to přenesete přes srdce, tak v nich můžete jedině získat. Na asfaltu pak musíte jet naopak velmi dravě. Vůz to unese a stromy jsou většinou dost daleko od silnice. Pozor si dávejte jen ve chvílích, kdy vám váš spolujezdec nahlásí průjezd úzkou bránou. Pak musí jít vaše dravost stranou, protože brány jsou zde opravdu velmi úzké.

Japonsko

Jednoznačně nejtěžší rallye je tentokrát Japonsko. Na vyšší obtížnosti vám bude zpočátku připadat téměř nemožné uspět v souboji s počítačovými protivníky. Trať je velmi pomalá a plná prudkých zatáček. Auto na mokrém asfaltu vůbec nedrží a vy nemůžete dosáhnout dostatečné rychlosti. Vše je ale jen o zvyku. Musíte jednoduše najít svůj rytmus, díky kterému si nakonec začnete trať vyloženě vychutnávat. Trénink je zde ale nutností. Bez něj budete v zatáčkách hodně ztrácet a riskováním zde rozhodně nic nezískáte.

Základ nastavení auta bude podobný jako ve Španělsku. Také zde byste totiž měli podvozek snížit na minimum, protože jen tak získáte alespoň nějaký přítlak. S tlumiči je to ale stejně jako v Anglii nejasné. Na mokrém asfaltu se totiž tvrdě nastavené auto může chovat velmi nepříjemně. Měkké tlumiče vám sice pro změnu umožní příjemnější

průjezd zatáčkami, ale těžko se budete zbavovat přetáčivosti. Zkrátka jde o klasický oříšek. Pokud si nejste jistí, tak radši zůstaňte u původního nastavení. Jasnější je to opět u citlivosti řízení, které byste měli bez váhání nastavit na maximum. Obrovské množství prudkých zatáček vám ani nedává jinou možnost. Je jich tu tolik, že se vyloženě nevyplatí nechávat na původním nastavení ani převodovku, které si v ostatních rallye nemusíte vůbec všímat. Zde byste ji měli určitě zkrátit.

Po nastavení auta je před vámi další oříšek. Musíte s autem dojet do cíle nejdelší rallye. Základem je naučit se projíždět zatáčky lehkým smykem, ve kterém neztratíte moc rychlosti. Pokud budete brzdit moc pozdě, tak půjdete do prudkého smyku, který vás velmi zpomalí. Když si ale přibrzdíte včas a do zatáčky budete najíždět s lehkým přidáním plynu, můžete jí projet krásně plynule. Jednoduše se to píše, ale hůře realizuje. Zkrátka to musíte stále pilovat. Při jízdě je ale důležité také čtení povrchu. Na asfalt se zde dostalo docela dost bahna, které vám bude komplikovat už tak dost složitý život. Díky tomuto bahnu se překvapivě vyplatí projíždět některé zatáčky vnějškem, protože tato stopa je čistá a rychlost průjezdu vám vynahradí tu krátkou zajížďku.

The Italian Job

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Climax ■ **RECENZE:** PSM68 5/10

Zábava, která vám vydrží kratší dobu, než pár partií karetního Prší.

Spousta úkolů - některé snadné, jiné těžší - a my vám se všemi poradíme...

Midtown Meet

V první úrovni bude vaším úkolem dojet na dvě označená místa v omezeném časovém limitu. Tyto limity jsou u obou úkolů velmi mírné, takže si můžete dovolit i několik zbytečných zajížděk. Hlavní je naučit se sledovat radar, na kterém vidíte polohu svého cíle. Snažte se jet alespoň zhruba správným směrem, protože k cíli samozřejmě nikdy nevede přímá cesta. Až se k cíli přiblížíte, tak se bod na radaru rozbliká. Nakonec uvidíte jasně označené místo, na kterém musíte zastavit. Stejným způsobem splníte i druhý úkol.

Rental Rampage

U prvních dvou úkolů půjde opět o poklidné přejezdy mezi určenými body. Na začátku úrovně si ale zapamatujte, kterou boční uličkou vyjíždíte od skladiště na hlavní třídu. Na konci úrovně se totiž budete muset vrátit na stejné místo. Třetím a posledním úkolem bude dopravit auto z půjčovny ke skladišti, u kterého úroveň začala. Všude kolem ale bude plno policejních vozů, takže na hledání vhodné cesty nebudete mít potřebný klid (policisté vás samozřejmě nesmí zastavit). V takové situaci rozhodně oceníte, že nemusíte nenápadnou boční uličku zbytečně hledat.

MINI Me

Vaším prvním úkolem bude dojet na malé parkoviště se zaparkovaným sportovním Minicooperem. Najít správnou cestu bude ale tentokrát o něco těžší. Budete totiž muset vyjet na střechu, ze které potom seskočíte dolů na ulici. Pak projeďte obchodním domem a dál už pokračujte jako obvykle. Vaším druhým úkolem bude najít v novém Minicooperu Roba, který parkuje v jednom podzemním skladišti. Nejtěžší bude ovšem poslední úkol. Čeká vás totiž závod s Robem. Naštěstí nejede nejkratší cestou, takže by vám nemělo dělat problémy dostat se na nádraží dřív než on.

Haul Out

Prvním úkolem úrovně je dojet na malé parkoviště, na kterém je zaparkována sledovací dodávka. Parkoviště je schované za velkou budovou, kterou budete muset objet. Až přesednete do dodávky, tak začne druhý úkol úrovně. Přímo před sebou uvidíte tmavý sporťák označený žlutou šipkou. Ten budete muset sledovat až do konce úrovně. Zní to sice jednoduše, ale budete si muset dávat pozor na jednu drobnost. K autu se nesmíte příliš přibližovat. Pokud si ale budete udržovat rozumný odstup, nebudete mít žádné problémy s úspěšným dokončením úrovně.

MINI Mayhem

Pokud si alespoň zhruba pamatujete polohu podzemního skladiště ze třetí úrovně, tak si ušetříte spoustu bloudění. V této úrovni vás totiž čekají celkem tři úkoly, ve kterých budete muset postupně dopravit tři sportovní Minicoopery do tohoto skladiště. Při tom nezapomeňte, že ze skladiště vedou dva výjezdy. V prvním úkolu se vám vyplatí použít vjezd z tunelu a ve zbývajících dvou potom doporučujeme spíše výjezd vedoucí na dálnici.

Cable Calling

Vaším prvním úkolem bude dojet na místo, na kterém je zaparkována dodávka kabelové společnosti. Hned na začátku vám doporučujeme otočit auto a vyrazit opačným směrem. Ušetříte si tím hodně času, který se vám bude rozhodně hodit. Až dojedete k dodávce, tak ji budete muset dopravit do starého známého podzemního skladiště (bohužel vás čeká honička s policií). Také zde vám doporučujeme nevyrážet směrem, ve kterém je dodávka zaparkována. Kousek zacouvejte a vyrazte směrem doprava. Projeďte přes velké atrium a dál můžete pokračovat téměř přímo. Vjezd do skladiště už určitě snadno najdete.

Rooftop Ride

Tak tato úroveň by vám mohla dát docela zabrat. Cíl prvního úkolu je totiž umístěn velmi záludně (jeden z tunelů vede přímo pod ním). Najdete ho na střeše, na které začínala třetí úroveň. A na ní vede jen jediná cesta začínající u krátkého mostu. Jakmile se naučíte najít cestu vedoucí na tento most, tak máte vyhráno. Také druhý úkol není jednoduchý. Radar vás dovede na malé uzavřené prostranství, na kterém najdete skokánek s několika bednami. Naberte dostatečně vysokou rychlost a přeskočte na protější střechu. Na té vyjeďte po rampě začínající přímo před vámi až k cíli vpravo. Nyní se všude kolem vyrojí policisté, kterým budete muset uniknout. Sjeďte vnitřkem domu na ulici a jako obvykle pokračujte do vašeho tajného skladiště.

Volatile Venture

Cílem prvního úkolu bude dojet na malé zapadlé parkoviště, na kterém najdete zaparkované nové auto. Cesta k parkovišti sice není nějak zvlášť komplikovaná, ale máte na ni hodně málo času. Navíc nájezd na parkoviště nemusíte najít hned napoprvé, takže vás možná čeká několik pokusů. Při plnění druhého a třetího úkolu vám rozhodně pomůže dobrá paměť. Jde totiž o stej-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Ovládání auta
Křížek » Plyn
Čtvereček » Brzda
Kolečko » Ruční brzda
Trojúhelník » Změna kamery
R1 a R2 » Jízda po dvou kolech
L1 a L2 » Pohled dozadu

ná místa, která jste navštívili ve druhé úrovni. Třetí úkol vám ale tentokrát bude místo policistů komplikovat výbušný náklad, který vezete. Díky němu se musíte vyhnout všem prudším nárazům, které by mohly úroveň velmi rychle ukončit. Stejně jako ve druhé úrovni musíte v závěrečném úkolu najít boční uličku, kterou se dostanete k zapadlému skladišti.

Restaurant Randezvous

Před vámi je krátká úroveň, ve které vás čekají pouhé dva úkoly. Tím prvním je dostat Stellu včas na schůzku, kterou má se Stevem. Časový limit je opravdu krutý, ale cesta je dost přímá a bez zbytečných havárií nejde o nic těžkého. Ve druhém úkolu musíte dojet na parkoviště, které bylo cílem druhého úkolu v předchozí úrovni. Cestu k němu máte určitě v živé paměti, takže vás nečeká žádné bloudění. Vše vám ale budou komplikovat černá auta, která na vás poslal Steve. Na ulici si jich bohužel nevšimnete tak rychle jako policejních aut, takže vás jejich útoky asi občas překvapí.

Total Training

Je zde úroveň, kterou jste určitě čekali. Před vámi jsou totiž první závody v metru. A rozhodně nepůjde o žádnou procházku parkem. Hned první závod s Robem vám asi bude dělat velké problémy. Rozhodně vám doporučujeme natlačit se před něj hned na začátku, protože v průběhu závodu se vám bude předjíždět velmi špatně (pokud musíte předjíždět později, tak využijte své vyšší maximální rychlosti). Podmínkou pro splnění úkolu je ovšem nejenom porazit Roba, ale také dojet závod v přísném časovém limitu. Jako druhý následuje závod s Charliem. Zde budete mít hned několik příležitostí k předjetí. Tou první jsou mírné zatáčky na začátku závodu a těmi dalšími jsou dvě prudké levé zatáčky před koncem. Do cíle projedete modrou mříží. Posledním úkolem je porazit oba protivníky najednou. Závěrečný závod vede celou předchozí trasou, takže si vše projedete ještě jednou. Tentokrát závod končí za červenou mříží.

Billion Busting

První úkol bude velmi jednoduchý. Vyjeďte z boční uličky na hlavní třídu a začněte sledovat pancéřovanou dodávku. Držte si dostatečný odstup a vyhnete se jakýmkoliv komplikacím. Horší to bude s druhou dodávkou. Časový limit totiž zachycuje čas včetně celého pronásledování, jehož rychlost nemůžete ovlivnit. Proto musíte ke druhé dodávce dojet co nejrychleji. Naštěstí pojedete po dálnici téměř přímou cestou. Po dokončení druhého pronásledování nevyjíždějte na dálniční nájezd a místo toho svůj vůz otočte. Sledujte téměř přímo bod na radaru a až uvidíte široké schodiště, tak projeďte velkým atriem. Na ulici vpravo uvidíte označený bod, na kterém úroveň končí.

Metro Madness

A opět zde máme závody v metru. Celou trasu už znáte, takže se budete určitě cítit jako ryba ve vodě. V prvním úkolu budete tentokrát dokonce závodit jen s časem, takže to bude o něco jednodušší než minule. Horší to bude naopak ve druhé části, ve které vás budou pronásledovat černé offroady. Kromě jediného protivníka v protisměru by vám ale moc starostí nadělat neměly.

Dam Busters

Čeká vás projížďka na čerstvém vzduchu. V betonovém korytu vás naštěstí nečekají žádné záludnosti, takže stačí soustředit se na řízení a sledovat některého z kolegů (alespoň při prvním pokusu). Po dokončení prvního úkolu stojíte na hrázi a na radaru vidíte několik protivníků. Budete si tedy muset dávat pozor hlavně na protisměr. Také trasa druhého úkolu není příliš záludná, takže jde jen o čistě řidičské umění. U konce si jen dávejte pozor, abyste dostatečně zpříma najížděli na malé kamenné můstky.

Off the Rails

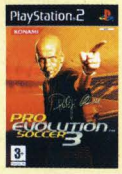
Po delší době vás čeká pořádná honička v ulicích města. Vaším prvním úkolem bude uniknout černým autům, která se vás budou pokoušet napadat po celou dobu jízdy. Cílem této zběsilé honičky je nádraží, jehož polohu byste měli znát z některých předešlých úrovní. Druhý úkol bude velmi podobný. Tentokrát ale unikáte policistům a začínáte na jiném místě. Cílem je ale opět nádraží.

Payback

V poslední úrovni hry budete nejprve muset dojet na místo, kde na vás čeká Steve (z nádraží vyjeďte směrem doprava). Druhý úkol bude podstatně těžší. Celých 6 minut budete muset pronásledovat Steva, který projede kdejakou zapadlou uličkou. Rozhodně si udržujte rozumný odstup, protože jedině tak budete zvládat jeho náhlé změny směru. Pokud se k němu příliš přiblížíte, tak si říkáte o malér. Pozor si dávejte hlavně na skocích, za kterými vám může prudce uhnout. Po dokončení druhého úkolu stačí včas dojet na nádraží a Story Mode je pro vás minulostí.

Pro Evolution Soccer 3

INFO



■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** KCET ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Zase jeden fotbal od Konami, a to dokonce hned ten nejlepší, jaký můžete sehnat.

Jak si dobře vybrat
a kde co nastavit,
abyste vyhrávali...

1) NASTAVENÍ

Nastavení hry je pochopitelně individuální záležitost každého hráče, jen připomenu některé maličkosti. Ovládání si můžete upravit zcela podle svého gusta (to není zas tak obvyklá věc, o čemž by mohla vyprávět třeba *FIFA*, že?), stejně tak automatické přepínání mezi hráči, kteří jsou nejblíž míče. Pokud chcete své hráče ovládat zcela sami, nastavte v Game Modes/Player Setting položku Manual, pokud ne, ponechte defaultní Semi-Auto. Můžete také zvolit jen jediného hráče (Fixed). Co se týče obtížnosti, je zde pět možných nastavení. Zásadně se vyhněte nejlehčí obtížnosti, při níž soupeř jen stojí a kouká, jak mu sázíte gól za gólem. Pokud nejste zkušenými harcovníky PES, pro začátek můžete zvolit obtížnost 2 (2 hvězdičky v grafickém znázornění), a jakmile začnete soupeřům dávat pravidelně 6:0, posuňte se na obtížnost 3 (změnu můžete provést kdykoli i během rozehrané soutěže, včetně Master league). Obtížnost 4 je pro méně zkušené borce už hodně obtížná, soupeř vás nenechá ani okamžik v klidu, kombinace jsou poměrně hektické a šancí málo - na druhé straně si každého gólu budete opravdu považovat a pokud tuto obtížnost zvládnete, připravíte si půdu pro vyrovnané, napínavé a nádherné zápasy v *PES3*. Obtížnost 5 je pro šílence, pokud máte ovšem v ruce opravdu kvalitní tým (Brazílie, Španělsko, Anglie...), rozhodně nemusíte i na této obtížnosti jenom prohrávat. Prokousejte se k ní ovšem postupně, až si dokonale procvičíte všechny fintičky, triky a dostanete ovládání hráčů plně pod svou kontrolu (samozřejmě, pokud nejste hardcore hráč, ošlehaný minulými ročníky *PES*). Každopádně - pokud se ani po půlroce hraní na nejvyšší obtížnosti nechytáte, nepropadejte panice, patříte jen mezi 99 procent normální populace...

2) EDITOVÁNÍ HRÁČŮ

Jak už jsme si zvykli, nemá *PES* licenci na všechny hráče, konkrétně na oblast Jižní Ameriky a bývalého komunistického bloku. Vše si můžete opravit v Edit mode. Nezapomeňte po změně jména hráče změnit také nápis na jeho dresu, jinak budete mít sice v sestavě Kollera, ale na zádech bude mít napsáno Kemar. Kompletní přepis vadných jmen sice zabere minimálně jedno dlouhé odpoledne, ale pokud si chcete *PES3* doopravdy užít, nic jiného vám nezbývá... Editovat můžete i týmy, včetně vlajek, klubových barev a především názvů klubů pro Master league. Zde je seznam, podle něhož můžete týmy správně editovat:

Bruxelles (Anderlecht)
Prague (Sparta Praha)
North London (Arsenal)
WM Village (Aston Villa)
Lancashire (Blackburn)
West London Blue (Chelsea)
Merseyside Blue (Everton)
West London White (Fulham)
Yorkshire (Leeds United)
Merseyside Red (Liverpool)
Lloyd (Manchester City)
Trad Bricks (Manchester United)
Tyneside (Newcastle United)
North East London (Tottenham Hotspur)
East London (West Ham)
Azur (Monaco)
Bourgogne (Auxerre)
Aquitaine (Bordeaux)
Rhone (Olympique Lyon)
Languedoc (Marseille)
Normandie (Paris St. Germain)
Nord (RC Lens)
Rhein (Bayer Leverkusen)
Rekordmeister (Bayern Mnichov)
Westfalen (Borussia Dortmund)
Hanseaten (Hamburg)
Hauptstadt (Hertha Berlin)
Ruhr (Schalke 04)
Weser (Werder Bremen)
Peloponnisos (Olympiakos)
Athenakos (Panathinaikos)
AC Milan (AC Milan)
AS Rome (AS Roma)
I Dotti (Bologna)
Rondinelle (Brescia)
I Mussi (Chievo)
Longobardi (Inter Milan)
Piemonte (Juventus)
Lazio (Lazio)
Parma (Parma)
Tiberina (Perugia)
Triveneto (Udinese)
Museumplein (Ajax)
Feyenoord (Feyenoord)
Stadhuisplein (PSV Eindhoven)
Lisbonera (Benfica)
Puerto (Porto)
Esportiva (Sporting Lisabon)
Valdai (Spartak Moskva)
Old Firm Green (Celtic)
Old Firm Blue (Rangers)
Manzanares (Atletico Madrid)
Guadalquivir (Real Betis)
Galicia Sur (Celta Vigo)
Galicia Norte (Deportivo La Coruña)
Cataluna (Barcelona)
Chamartin (Real Madrid)
Donosti (Real Sociedad)
Naranja (Valencia)
Constantinahce (Fenerbahce)
Byzantinobul (Galatasaray)
Marmara (Dynamo Kyjev)

3) PES BODY

V zápasech i trénincích můžete v *PES3* získat takzvané PES body, které lze proměnit v různé bonusy,

například historické týmy několika fotbalových velmocí (v minulých dílech jste se k nim mohli dostat přes vítězství v různých turnajích). V zásadě můžete PES body získat takto:
trénink (Challenge):
level 1 - 10 pes
level 2 - 50 pes
level 3 - 100 pes
level 4 - 200 pes
level 5 - 400 pes
vítězný zápas ve všech herních módech - 50 pes
vítězství v regionálním poháru (Evropa, Afrika, Amerika) - 1000 pes
vítězství v International Cup - 2000 pes
vítězství v League - 2500 pes
Po každém zápase se vám připočítávají tyto body, takže nezapomeňte ukládat nebo si zvolte automatické ukládání (v menu Gallery/PES Shop). Pokud chcete rychle nasbírat hodně PES bodů, hrajte pohár nebo ligu na nejnižší obtížnosti v délce 5 minut, bodíky budou rychle narůstat.

4) PES SHOP

Co si můžete konkrétně za získané body pořídit?
Hairstyle - 1000 pes (10 různých sexy účesů)
Classic shorts - 500 pes (trenky ze sedmdesátých let)
Exhibition Stadium - 500 pes (hezký stadionek)
Training Ground - 500 pes (tréninkové hřiště)
Ball Effect - 500 pes (žádný strach, jde o míčový efekt pouze při replayi)
Double speed matches - 1000 pes (zdá se vám *PES3* pomalý?)
Fan Apprecation - 100 pes (nastavení Background Music)
Speciální týmy - 1000 pes za každý (historická mužstva Brazílie, Argentiny, Německa, Itálie, Anglie, Francie a Nizozemska)
Choose club/Trade free players - 10000 pes (dodá volné hráče a týmy k editaci)
Edit team strategy - 3000 pes (možnost vytvoření vlastních strategií)
Original dribble challenge - 500 pes (odemkne další trénink)
Unlock Players - 150 za každého (odemkne hráče pro Master league)
Zajímaví hráči k odemknutí:
CHILAVERT (PARAGUAY, BRANKÁŘ)
SONGO'O (KAMERUN, BRANKÁŘ)
NADAL (ŠPANĚLSKO, OBRÁNCE)
ABELARDO (ŠPANĚLSKO, OBRÁNCE)
INCE (ANGLIE, DEFENZ. ZÁLOŽNÍK)
SAMPAIO (BRAZÍLIE, DEFENZ. ZÁLOŽNÍK)
DI LIVIO (ITÁLIE, ZÁLOŽNÍK)
EFFENBERG (NĚMECKO, ZÁLOŽNÍK)
JUNINHO (BRAZÍLIE, ZÁLOŽNÍK)
ROMARIO (BRAZÍLIE, ÚTOČNÍK)
STOIČKOV (BULHARSKO, ZÁLOŽNÍK, ÚTOČNÍK)
HERNANDEZ (MEXIKO, ÚTOČNÍK)
BABANGIDA (NIGÉRIE, KŘÍDLO)
JAŠIN (SSSR, BRANKÁŘ)
JENNINGS (SEV. IRSKO, BRANKÁŘ)
DUNGA (BRAZÍLIE, DEFENZ. ZÁLOŽNÍK)
HAGI (RUMUNSKO, OFENZ. ZÁLOŽNÍK)
SCIFO (BELGIE, OFENZ. ZÁLOŽNÍK)
KLINSMANN (NĚMECKO, ÚTOČNÍK)
DALGLISH (SKOTSKO, ÚTOČNÍK)

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO
Křížek » Přihrávka/presink
obdélník » Střela/presink2
kolečko » Centr/skluz
trojúhelník » Pas do prostoru/vyběhnutí brankáře
L1 » Změna hráče, kličky
L2 » Strategie
L3 » Pohyb hráčů
R1 » Zrychlení
R2 » Rychlé kličky
R3 » Manuální přihrávka

PUSKAS (MAĎARSKO, ÚTOČNÍK)
EUSEBIO (PORTUGALSKO, ÚTOČNÍK)
HUGO SANCHEZ (MEXIKO, ÚTOČNÍK)
FRANCESCOLLI (URUGUAY, ÚTOČNÍK)
BEST (SEV. IRSKO, ÚTOČNÍK)

5) MASTER LEAGUE

Před startem tohoto stěžejního herního módu (ale i kdykoli později) si můžete nastavit několik důležitých funkcí:
Retired Player Acquistion - chcete-li, aby hráči odcházeli do fotbalového důchodu, nebo ne (doporučuji zadat „ne", aby vám právě zakoupený Pelé okamžitě nezanechal kariéry).
Transfer Frequency - jak často vám bude nabízen nákup hráčů z vašeho týmu.
Level of Acquired Players - jak snadno získáte hráčův podpis na smlouvě.
Acquisition Difficulty - jak budou ochotné ostatní týmy hráče prodávat.

Nastavíte-li vše na maximum, bude váš život v Master league poměrně snadný, v opačném případě se vám podaří získat za sezónu sotva dva chcípáčky do obrany.

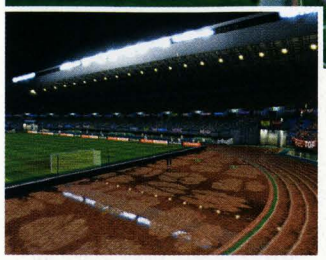
Jako obvykle dostáváte i v *PES3* do začátku partu průměrných čutálistů, z nichž musíte vytvořit alespoň tak kompaktní tým, abyste procházeli soutěží s co nejlepšími výsledky. Vítězství i počet nastřílených branek jsou důležité, získáváte za ně finance a za ty pak můžete nakupovat kvalitnější fotbalisty. S pořízením kvalitnějšího brankáře pospíchat nemusíte, ale už v první sezoně doporučuji pořídit si alespoň jednoho opravdu dobrého středního obránce, nějakého toho tvůrce hry a útočníka, který dokáže dát gól alespoň ze tří šancí (Tomáš Došek tu naštěstí není). K zahození nejsou ani rychlí krajní záložníci, protože především po stranách máte i s průměrnými hráči větší šance, než se pokoušet o narážečky a kličky ve středu hřiště. Teprve tehdy, máte-li v mužstvu borečky typu Maradony, Pelého či Zidaneho, můžete si dovolit složitější kombinace a chytré uvolňování nabíhajících útočníků. Přestože budete první výhry spíš vybojovávat vůlí a nasazením, neměl by vám na první tři obtížnosti postup z D2 League do D1 League trvat déle než dvě sezóny (pro zkušenější je postup hned v té první téměř povinností).

Doporučuji soustředit se na souběžně probíhající pohárová utkání. Zisk z těchto zápasů je totiž stoprocentní a za postup získáte hodně financí. Nezapomeňte na to, že se hráči neustále více a více unavují, takže jim občas dejte pauzu a prostřídejte náhradníky. Sledujte rozpis zápasů a pokud chcete opravdu uspět v poháru, dejte klíčovým hráčům v posledním ligovém kole před pohárem volno - určitě se vám to vyplatí. Stejně tak nechte klíčové hráče odpočívat v zápasech s evidentně slabšími soupeři z konce tabulky. Snažte se postupně získat na každý post dva rovnocenné hráče, jakmile se vám to podaří, máte po starostech.

6) OVLÁDÁNÍ

a) Všeobecně

Jestliže chcete v *PES3* dosáhnout špičkových výsledků, nebude vám



docela jistě stačit základní ovládání hráčů, které najdete v rámečku. Budete si muset lámat prsty s dalšími kombinacemi tlačítek, kterými budete efektně i efektivně zdolávat soupeřovu obranu.

Zde je několik nejdůležitějších a nejvyužívanějších možností:

L1 + △: pas do volného prostoru obloučkem za obranu
L1 + ⊗ + △: narážečka, nejprve stiskněte L1, pak ⊗ a zatímco stále držíte L1, přidejte △, zároveň musíte analogovým ovladačem určit směr narážečky
L1 + ⊗ + ○: narážečka ve vzduchu
R2 + ⊗: přihraj a běž
2x ○: centr na bližší tyč
3x ○: přetažený centr
L1 + □: přehození brankáře (můžete si také v Settings nastavit zjednodušený způsob, kdy k obloučku přes gólmana stačí dvakrát klepnout na tlačítko střelby).
□ + ⊗: finta při střelbě

b) Obranná fáze

Presink, presink, presink! Ví to nejen pan Hřebík, víte to jistě i vy: bez účinného presinku není žádná šance na úspěch. K tomuto účelu se v *PES3* používá tlačítko ⊗, jehož stiskem se označený hráč přilepí na protivníka s míčem u nohy. V praxi to vypadá tak, že musíte neustále přepínat na vhodně postavené hráče a atakovat rozehrávku, často se stisknutým tlačítkem pro zrychlení. Je pravda, že opravdu poctivý presink po celém hřišti zdemoluje fyzičku vašeho týmu za 60 minut hry téměř na nulu, ale není jiné cesty. Vystřídejte, pošlete čerstvé maníky na hřiště a pokračujte až do úplného zničení fyzických sil mužstva. Jistě, pokud vedete 4:0, můžete hráčům ulevit. Proti slabším soupeřům a na nižší obtížnost lze často soupeře jen stínovat, vytlačovat ho k postranní čáře a atakovat jen ve chvílích, kdy jste si jistí ziskem míče nebo jeho vypíchnutím do autu.

Dalším důležitým tlačítkem je □, jímž rovněž provádíte presink, tentokrát ale ještě více fyzický - jedná se o strkání, hru tělem, přetlačení soupeře v osobním souboji. Kombinace ⊗ + □ + R1 přinese velmi často úspěch, někdy ovšem za cenu faulu. Každopádně však takto jen málokdy vyfasujete žlutou nebo červenou kartu, zato v případě skluzu (○) máte velkou šanci, aby se vám zažlutilo nebo dokonce začervenalo. Skluzy provádějte jen v situacích, kdy jste evidentně před soupeřem nebo alespoň na jeho úrovni a musíte prostě trefit míč. Někdy můžete takhle zatáhnout za záchrannou brzdu, když jde útočník do brejku, ale většinou to končí vyloučením.

c) Útočná fáze

Při útočných manévrech je důležitý přehled ve hře. Na rozdíl od mnoha jiných fotbalových her vám spoluhráči v *PES* skutečně aktivně a chytře nabíhají do dobrých pozic. Většinou máte na výběr z dvou, tří, čtyř dobrých možností, s mimořádným fotbalistou a šikovnými prsty vykouzlíte třeba i možnost pátou, nečekanou a geniální. Musíte ovšem přemýšlet „fotbalově" a mít neustále celou situaci pod kontrolou. Mějte nastavenou vzdálenější kameru (např. Wide) nebo používejte radar. V žádném případě nepřihrávejte na náhodu nebo neposílejte pasy zbůhdarma dopředu bez toho, že víte, co děláte. V 99 procentech to končí ztrátou míče. Pokud v danou chvíli nemáte vhodně postaveného nebo nabíhajícího spoluhráče, raději míč zasekněte, udělejte kličku, přihrajte dozadu nebo do šířky. Během chvilky se herní situace změní a budete mít větší šanci na úspěšný útok. Měňte rytmus hry a nesnažte se útočit stále stejným způsobem. Soupeř na to brzy najde protizbraň. Pokud si budete neustále narážet míč do uličky, vyjde vám to jednou či dvakrát, potřetí si dá obrana na vaše monotematické pokusy pozor. Hrajte hodně po křídlech, jestliže máte rychlé hráče s dobrými centry a důrazné útočníky. Hrajte narážečkami a krátkými pasy v plné rychlosti středem hřiště, pokud máte technické slečinky v záloze a nápadité útočníky.

d) Standardky

Rohové kopy: zahrávají se s ○ (stisk maximálně do poloviny lišty, jinak jste na protější straně hřiště v autu), zároveň je třeba analogovým ovladačem nebo směrovými tlačítky natočit hráče a při kopu udat směr od branky či k brance. Hráči s dobrým atributem pro zahrávání standardních kopů a s dobrou kopací technikou dokáží míč zakroutit daleko lépe než nějací gluščevičové (skvělí jsou třeba Beckham, Pelé, Maradona, Figo...). Pro nízký kop stiskněte s ○ současně R1, pro vysoký kop R2.

Trestné kopy: můžete jej rozehrát nakrátko (⊗), pasem kupředu (△), centrem do vápna (○) nebo přímo na branku (□). Analogový ovladač při kopu slouží k zadání směru i výšky, zároveň pomůže současný stisk tlačítek R1 nebo R2 (vyzkoušejte si všechny možnosti v tréninku).

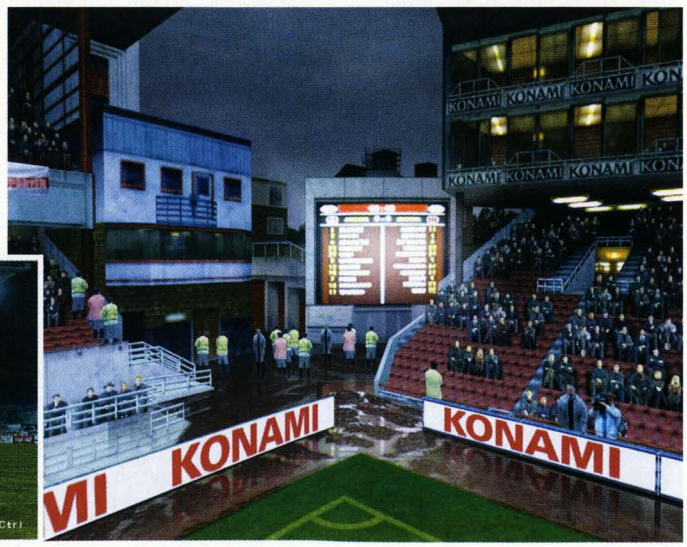
Zeď proti trestným kopům: stiskněte □ - někteří hráči ve zdi vyskočí, stiskněte ⊗ - hráči nebudou ve zdi skákat, klepněte několikrát na ○ - jeden či dva hráči vyběhnou ze zdi proti míči.

Vhazování: krátké vhození - ⊗, dlouhý aut - ○, vhození do prostoru - △.

Penalty: zamiřte pomocí směrových tlačítek a kopněte □.

e) Trénink

V *PES3* máte několik možností tréninku. Oblíbený je free training, možnost vyzkoušení přímých či rohových kopů, dále máte možnost zasoutěžit si sami se sebou a o PES body v Challenge tréninku a - pokud si ho zakoupíte v PES Shopu - i v Original Dribble Challenge. Úplní nováčci mohou projít základními lekcemi ovládání (Begginer Lesson).



VIDEO DOMÁCÍ KINO

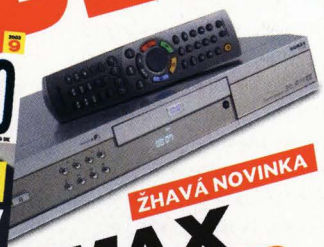
KAŽDÝ MĚSÍC U VAŠEHO PRODEJCE TISKU

VŠE O DOMÁCÍM KINU, VIDEU A FILMECH NA DVD A VHS

2003 11

VIDEODOMÁCÍKINO

WWW.VIDEOMAG.CZ LISTOPAD 2003 ČÍSLO 29 69 KČ / 129 SK



ŽHAVÁ NOVINKA

UMAX V-1100S

...eská premiéra zajímavé kombi-...nace DVD přehrávače a digitální-...ho satelitního přijímače

TEST AV RECEIVERŮ

Jaký zvuk poskytují přístroje předních výrobců v oblíbené kategorii do 20.000 Kč

ŽHAVÁ NOVINKA

JVC XV-NP1

DVD přehrávač, na kterém si přehrajete i fotografie ...ových karet

NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ" PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

NEZAPOMEŇTE TEDY:
VIDEO DOMÁCÍ KINO
PRÁVĚ V PRODEJI

SSX3

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Jedna z mála her, které se nedá téměř nic vytknout.

S našimi radami a tipy se stanete snowboardovým králem během čtvrt hodinky.

ÚPLNÉ ZÁKLADY

Zkušení pařani *SSX* jistě dobře znají systém převíjení, kdy podržíte ⊗ pro skok a souběžně tlačíte na levou analogovou páčku směrem, kterým chcete rotovat - čím déle tlačíte, tím rychleji se otáčíte. Inu, vězte, že výchozí systém v *SSX3* žádnou takovou vychytávku nenabízí - levá analogová páčka se používá výhradně pro pohyb a D-pad zase pro triky. Jedinou výhodou tohoto systému je schopnost provádět „pozdní" flipy a twisty prostřednictvím 90stupňových grindů, čehož výsledkem je lepší stabilita. Na druhé straně, buď musíte řídit svého jezdce na D-padu, anebo rukou neustále přeskakovat mezi dvěma ovladači - což je zatraceně obtížné, když kličkujete mezi stromy. Chcete-li se vrátit k nastavení „Pro" a moci používat staré dobré převíjení, jděte na obrazovku Options (stiskněte ⊡) v hlavním menu, pak jděte pryč. Jo, už je to lepší.

STOJKY

Stiskněte a podržte △ vedle zábradlí nebo klády a uděláte stojku. Nejenom že vaše kombo poté bude rozmanitější a budete moci získat větší skóre, ale ještě vám stojka pomůže dosáhnout na zábradlí, na která se jinak ze země nemáte šanci dostat. Například pokud zrovna projíždíte kolem začátku zábradlí, můžete udělat stojku a pak se vyšvihnout do grindu. Nejde vám to do hlavy? Mrkněte na tuhle sekvenci.

UCHOPENÍ PRKNA

Ťukněte nahoru nebo dolů na pravé analogové páčce a uchopíte prkno - to je něco na způsob manuálu v *THPS4*. Pak se můžete otočit, ohnout, udělat nose nebo tail, anebo udělat otočku o 360° na místě a následně vystřihnout Butter. Rovněž tenhle trik můžete provádět mezi grindy. Prvek umožňuje propojovat skoky a grindy do komb a přenést se přes rovné nezajímavé úseky. Zároveň - a to je stejně důležité - vám v režimu Freeride pomáhá zvýšit adrenalin, takže můžete začít dělat Uber triky a dostat se před své konkurenty.

Po fyzikální stránce vám hra leccos odpustí, takže při ztrátě rovnováhy stačí roztáhnout ruce. Můžete si vylepšit páčku pro lepší rovnováhu.

LEVEL DVA UBERY

Udělejte čtyři regulérní triky Uber - musíte naplnit adrenalinový ukazatel, pak poklepat na čtvercový polograb - a rovněž naplnit Uber ukazatel. Tak se dostanete k levelu uber triky. Provádějí se úplně stejně jako normální, ovšem jejich provedení trvá delší čas a i skóre je vyšší. Jen dávejte pozor - náhodný level uber dva po krátkém skoku by mohl vést k pádu a konci slibného komba. Své uber pohyby si můžete upravit v Lodge - viz následující strana pro více informací.

KOMBA

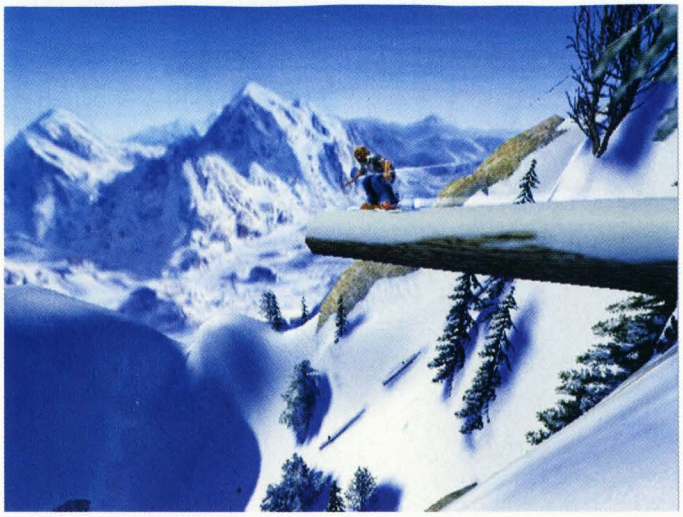
Teoreticky můžete sjet kopec jedním protáhlým kombem a pospojovat v něm skoky, grindy, stojky a úchopy. Ale nebojte - máte k dispozici dvousekundové okno, v jehož rámci lze bezpečně přistát a dát se dohromady. Kombo časovač je znázorněn kruhem, který se naplňuje od bílé do červené - stačí provést jakýkoli trik během této periody a můžete v jízdě pokračovat. Systém je rozhodně více shovívavý než *THPS* - není to takový plynulý řetězec triků, ale spíše volně uspořádaná sekvence oken. Rovněž na rozdíl od *THPS4* při neúspěchu komba nepřicházíte o své všechny body - jenom o ty, které byste získali za bonus. Body za jednotlivé triky vám nicméně zůstanou. Bonus získáváte tehdy, když dokončíte poslední trik, proto je někdy strategické tenhle trik udělat ještě před riskantní partií trati, kde není velká pravděpodobnost, že byste mohli spadnout. Tak si udržíte vysoké skóre.

RÁNY A BLOKY

Rány jsou nyní na postranních klávesách. Stiskněte L1 a L2 pro údery doleva, a R1 a R2 pro údery doprava. Pro blok stiskněte a podržte všechny postranní klávesy - to má naprosto klíčový význam, když jste obklíčeni rozzuřenými rivaly (zobrazeno červeným vykřičníkem nad jejich hlavou). Pokud někoho úspěšně sejmete, okamžitě vám přibude energie, ovšem zase rozzuříte soupeře, kteří se vám to během trati pokusí vrátit. Musíte postupovat strategicky - když budete příliš agresivní, skončíte špatně.

VÍTEJTE V LODGE

Tady nejsou žádné poklady či urození lordové, prostě jen hadry, statistické body a mikroměřítkové možnosti. Do Lodge se dostanete z pauzové obrazovky (uprostřed hry stiskněte START), pak vyberte možnost Transport a nakonec Freeride na jakémkoli kopci a vyberte si jednu z barevně kódova-



ných „stanic". Tady využijete Lodge maximálně...

1) NÁKUP STATISTICKÝCH BODŮ

Na rozdíl od *SSX Tricky* statistické body zde nezískáváte za medailové umístění v jednotlivých závodech, ale kupujete si je za hotovost. Hotovost získáte: a) prováděním triků ve Freeride, b) dokončením peněžních ikon ve Freeride, c) medailovým umístěním v jednotlivých závodech a d) dokončením všech EA Big Challenges. Naučte se do Lodge vracet a po každé úspěšné události zvyšovat své statistiky. Ale buďte chytří - před závody si vylepšete statistiky Edging, Speed a Acceleration, před Freeride naopak Trick a Spin.

2) NASTAVENÍ UBER TRIKŮ

V Lodge jděte do menu Rider Details, kde si můžete pohrát s nastavením Uber triků a koupit si nové chvaty. Nekupujte si ovšem ty nejdražší Ubery, které vynášejí nejlepší skóre, nýbrž se pokuste dosáhnout jakési zdravé vyváženosti mezi rychlými menšími triky (jsou nepostradatelné pro vybudování Uberů druhé úrovně) a akrobatickými, pomalými triky, které zase vynášejí obrovské skóre. Pro snadnost dělejte rychlé triky levým postranním tlačítkem, ty pomalejší klávesou napravo. Anebo si to rozdělte mezi L1 a R1 (rychlé) a R2 a L2 (pomalé). Tak a je to.

3) RIDER DETAILY

Tato obrazovka vám poskytne kompletní přehled o vašich dosažených úspěších, včetně nejlepších časů, bodů a komb. Rovněž můžete z této obrazovky odemknout skryté postavy, plus posbírat obchodní karty, plakáty a repliky. Berte to jako nějaký památníček. Ale v digitální podobě, ne na papíře. Rovněž si zde můžete kupovat nové melodie a vyladit si playlist.

4) MONSTER TRIKY

Tohle jsou vysoce specifické triky přinášející skutečně mega skóre, například Rodeo 720° Smithereen. Monstrózní triky jsou pojmenovány podle umělců ze soundtracku. Chcete-li je vůbec odemknout, musíte v menu Rider Details udělat Career Highlits úkoly, třeba vydržet ve vzduchu osm sekund. Zdatní hráči si jistě povšimnou podobnosti mezi těmito triky a Trick Book v *SSX Tricky* - to proto že jsou v podstatě stejné.

VYSOKO DO VZDUCHU: PRAVDA O ZLATÉ MEDAILI

Tajemství tratí Big Air spočívá v tom, že do nich jdete s plným ukazatelem energie, takže můžete skórovat Ubery hned od prvního skoku. Toho dosáhnete tak, že uděláte Freeride cestou na trať a pokusíte se udělat co nejvíc triků, nejen Transport přímo z pauzového menu. Pokud vám to zní příliš náročně, musíte udělat na zemi několik 360° a Butterů - anebo ještě lépe flip - to všechno před prvním skokem. Většina tratí Big Air začíná menším skokem před posledním břehem. Když se dostanete vysoko do vzduchu poprvé, naplňte si Uber ukazatel, abyste byli připraveni na Ubery na posledním břehu. Ještě lepší je pokusit se propojit celou jízdu pomocí úchopů prkna a tak vytvořit plynulé kombo. Sprint na cílovou čáru je po posledním břehu snadný, ale pozor! Dejte si na čas při dělání menších skoků na protilehlých březích. Launch Time na druhém vrcholu například obsahuje břeh naproti poslední rampě, kterou lze použít jako U rampu. Dělejte triky, dokud vám nevyprší čas.

SUPER RAMPA: JAK POKAŽDÉ VYHRÁT

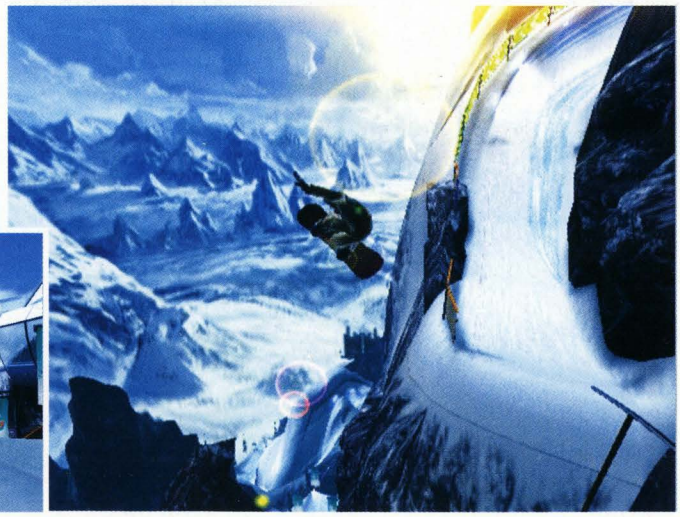
Neprozradíme vám, jak vyhrát zlatou medaili v každém závodě na super rampě, protože to je až nechutně jednoduché. Univerzální strategií je pomalu se propracovat přes rampu a mezi břehy udělat skoro horizontální U-tvary. U několika prvních skoků postupujte s rozvahou a budujte si Uber ukazatel. Až to přejedete zhruba pětkrát, začněte pracovat na Uberech druhé úrovně - na každém skoku vás čekají zhruba dva, přičemž otáčením analogové páčky získáte extra body za „Invert", „Shifty" a „Stall". Chcete-li maximálně zvýšit počet získaných bodů, provádějte graby metodicky, postupujte proti směru hodinových ručiček a konzistentně měňte směr rotace mezi jednotlivými skoky. Zlaté medaile a skóre přes 600 000 bodů by vám neměly uniknout. Nezapomínejte si před každým skokem zvýšit energii. Jízda by měla být jedno obrovské kombo mezi jednotlivými skoky.

CHEATOVÉ POSTAVY

POSTAVA	VRCHOL	PODMÍNKA	CENA
Brodi	Jedna	Žádná	20 000 dolarů
Eddie	Dva	Žádná	40 000 dolarů
JP	Jeden	Žádná	20 000 dolarů
Luther	Dva	Žádná	40 000 dolarů
Marisol Peak	Jedna	Žádná	20 000 dolarů
Marty	Dva	Žádná	40 000 dolarů
Seeiah	Dva	Žádná	40 000 dolarů

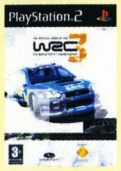
CHEATOVÉ POSTAVY: TAJNÉ

POSTAVA	PODMÍNKA
Hiro	Posbírat všechny karty
Jurgen	Udělat úkoly na vrcholu jedna
Svelte Luther	Posbírat všechny hračky
Stretch	Posbírat všechny plakáty
Cudmore	Udělat úkoly na vrcholu tři
Bunny San	Posbírat všechno umění
Churchill	Vyhrát závody na všech vrcholech
Cutless	Získat medaili ve všech akcích na kopci
Snowball	Dokončit všechny úkoly na druhém kopci
NW Legend	Dokončit všechny úkoly na třetím kopci
Neznámý	Vyhrát All Peak Jam
Canhuck	Splnit explorační úkoly na třetím vrcholu
Far East Myth	100 procent ve všech statistikách



World Rallye Championship 3

INFO



■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Evolution St. ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Pořádné rallye, pořádná auta a pořádní řidiči. Tři věci, které tahle hra má.

Jakmile zasednete na sedadlo řidiče, bude každá rada drahá...

1) TÝMY

PEUGEOT TOTAL
PEUGEOT 206 WRC
PEUGEOT 206 EXTREME 03
PEUGEOT 406 COUPÉ
Jezdci:
Marcus Grönholm
Richard Burns
Gilles Panizzi
Harri Rovanperä

FORD MOTOR CO LTD
FORD FOCUS RS WRC 03
FORD FOCUS RS EXTREME 03
FORD FIESTA RALLYE CONCEPT
Jezdci:
Markko Märtin
Francois Duval
Mikko Hirvonen

MITSUBISHI MOTOR SPORTS
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VIII WRC
MITSUBISHI EXTREME EVOLUTION MAX II
MITSUBISHI PAJERO DAKAR
Jezdci:
Alister McRae
Jani Paasonen

SUBARU WORLD RALLY TEAM
SUBARU IMPREZA WRC 2003
SUBARU IMPREZA EXTREME 03
SUBARU B11S
Jezdci:
Petter Solberg
Tommi Mäkkinen

ŠKODA MOTORSPORT
ŠKODA FABIA WRC
ŠKODA FABIA EXTREME 03
ŠKODA SUPERB SONIC
Jezdci:
Toni Gardemaister
Didier Auriol

HYUNDAI WORLD RALLY TEAM
HYUNDAI ACCENT WRC3
HYUNDAI ACCENT EXTREME 03
Jezdci:
Freddy Loix
Armin Schwarz

CITROEN TOTAL
CITROEN XSARA WRC
CITROEN XSARA EXTREME 03
Jezdci:
Sébastien Loeb
Carlos Sainz

2) HLAVNÍ NABÍDKA

QUICK RACE
Rychlý závod s náhodně vybraným vozem, jezdcem a dostupnou tratí.

TIME TRIAL
Závod na čas můžete jet na kterékoli z dostupných rychlostních zkoušek (na začátku máte odemknuto jen sedm zemí ze čtrnácti).
Number Players (počet hráčů)
Zvolte 1, 2, 3, 4 nebo „head to head" (vyřazovací závody ve dvojicích).
Class menu (třídy)
Na začátku je zde pouze možnost WRC, později můžete závodit i ve třídách Extreme a Concept.
Car menu (nabídka vozů)
Pomocí 3D Car Explorer si můžete podrobně prohlédnout nabízené vozy.
Driver menu (nabídka jezdců)
I zde si můžete prohlédnout podrobné info o každém řidiči.
Rally menu (nabídka rallye)
Podrobné informace o všech tratích.
Stage menu (nabídka rychlostních zkoušek)
Info o jednotlivých rychlostních zkouškách.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
(Mistrovství světa FIA)
Single rally
Můžete jen jen vybranou rallye.
Test track
Možnost testování jízdních vlastností vozu.
Championship
Vyberte počet hráčů, obtížnost, vyberte vůz, jezdce. Pokud vyberete Shakedown, dostanete se na testovací zkoušku, pokud ne, přejdete k první rychlostní zkoušce rallye.

3) NASTAVENÍ VOZIDEL

Gear Ratio (převodovka)
long - vyšší absolutní rychlost, nižší akcelerace
medium - střední rychlost i akcelerace
short - excelentní akcelerace, nižší absolutní rychlost

Brake Strength (síla brzd)
progressive - pomalé, měkké brždění
normal - normální brzdy
strong - rychlé, tvrdé brždění

Steering (řízení)
slow - pomalá odezva analogové páčky
medium - průměrná odezva analogové páčky
fast - rychlá odezva analogové páčky

Tires (pneumatiky)
dry - suché obutí poskytuje maximální přilnavost v suchých podmínkách
wet - mokré obutí poskytuje maximální přilnavost v mokrých podmínkách
spikes - pneumatiky s bodci poskytují optimální přilnavost na sněhu a ledu

Suspension (pérování)
soft - nejlepší ovládání vozidel na hrbolatém povrchu
medium - průměrné nastavení
hard - vhodné nastavení pro asfalt nebo rovné povrchy bez boulí

4) TIPY K ŘÍZENÍ

✗ Zatáčky označené jako 1 a 2 projíždějte bez brzd s přidáním rychlosti na vrcholu zatáčky, v zatáčkách označených číslem 3 brzděte mírně podle situace, v zatáčkách s čísly 4 a 5 musíte tvrdě na brzdy: brzděte vždy až těsně před zatáčkou, abyste neztratili příliš mnoho cenných sekund. Používejte ruční brzdu a projíždějte zatáčky pokud možno smykem. Platí to především pro vlásenky (vracečky), kde je šance na velkou ztrátu největší.
✗ Projeďte si všechny tratě v režimu Time trial, jistě si je všechny dokonale nezapamatujete, ale alespoň pár základních informací o charakteru rychlostní zkoušky vám v hlavě zůstane.
✗ Nespoléhejte se pouze na spolujezdce a sledujte trať před sebou. Pomáhejte si sledováním různých objektů u silnice, především telegrafních sloupů - vždy jsou těsně vedle svodidel, viditelné na velkou vzdálenost: lze se podle jejich polohy docela dobře řídit.
✗ Ne vždy je nejlepším řešením rychlá jízda za každou cenu. Na některých tratích, zejména horských rychlostních zkouškách, může být opatrnější jízda přínosnější. Naopak, pokud máte dobrý přehled na rovinách a vidíte před sebou přehledně složení zatáček, musíte jet na plný plyn. Každé zaváhání znamená velkou ztrátu vůči soupeřům.

5) RALLYE

RALLYE AUTOMOBILE MONTE CARLO
Hned na úvod poměrně obtížná rallye, většinu času strávíte v horských průsmycích na silnicích, lemovaných sněhem. Občas je určitý úsek pod

Broken Sword: The Sleeping Dragon

INFO

■ **VYDAVATEL:** THQ ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Revolution SW ■ **RECENZE:** PSM70 9/10

Nadprůměrně dobrá adventure hra, která se pustila neprošlapanou cestičkou.

George a Nico zažijí nejednu horkou chvilku... a vy s nimi.

Kongo, útes - George

Po skončení videa se odpoutejte, seberte ze země pivo a jděte se juknout na pilota. Letadlo balancuje na kraji srázu, takže ho musíte nejdřív zatížit. Prozkoumejte bednu nalevo. Ta je přichycená ke stěně, takže k tomu, abyste s ní mohli hýbat, je nejdříve třeba ji odpoutat. Pak bednu odtáhněte na konec letadla.

Nyní jděte do pilotní kabiny, vezměte hasičák a rozbijte jím sklo. Potom se pokuste promluvit s Harrym. Šípkovou Růženku lze probudit jenom pivem, takže prohledejte kabinu a měli byste najít otvírák, se kterým pivo otevřete. Flašku použijte na pilota. Promluvte si s Harrym a řekněte mu o situaci s letadlem (ikona letadla). Poté, co se Harry posadí na bednu, můžete vylézt rozbitým oknem ven.

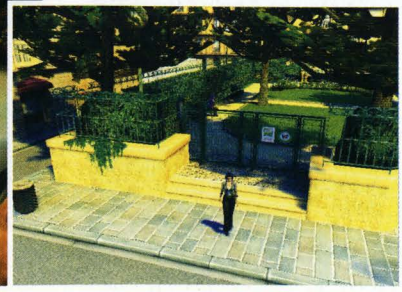
Přeskočte k Harrymu, promluvte si s ním a pak jděte doprava. Až se propadnete na další nestabilní plošinku, skočte pryč. Přitiskněte se k pravé stěně a protáhněte se po římse k vodopádu. Slezte úplně dolů, jak nejníže to půjde, projděte za vodopádem a u spáry ve skále se spusťte a přeručkujte doprava. pak pokračujte dál doprava, dokud nedojdete ke konci skály. Vylezte co nejvýše nahoru a zamiřte vlevo. Dorazíte k jeskyni, u které končí první část hry za George.

Paříž, byt hackera - Nico

Seberte z nástěnky tužku a vyjděte na balkon. Posuňte podstavec pod okap na střeše a chytněte se ho. Přeručkujte na balkon nalevo a spusťte se. Pak přelezte okraj balkonu a odtud na krajní levý balkon. Pokuste se otevřít dveře, které budou zamčené, ale Press karta tento problém vyřeší. Nadprůměrně dobrá hra, která se pustila neprošlapanou cestičkou. V první místnosti nic nenajdete, jděte rovnou do další. Seberte blýskající se věc na zemi a pak prohledejte mrtvého hackera. Přejděte do kuchyně, kde se spustí interaktivní filmeček. Během těchto interaktivních částí je pokaždé třeba nějak zareagovat na daný problém - v tomto případě odrazit kulku pánvičkou a narovnat vrahovi nos dveřmi od lednice.

Poté, co zabiják uteče, se vraťte do kuchyně a pokračujte v průzkumu. Poslechněte si vzkazy na záznamníku, z koše seberte bankovní výpis a prohlédněte si podlahu pod kobercem. Do sejfu se zatím nedostanete, musíme si nejdřív zaběhnout pro kód. Vyjděte z kuchyně ven na požární schodiště. Po žebříku slezte na ulici.

Seberte si ze země u popelnic noviny, přelezte zeď a v parku u lavičky najděte černou paruku. Nezapomeňte ji prozkoumat, jinak se nehnete dál. Oběhněte dům a pokecejte si s babkou, která zametá chodník. Zeptejte se jí na blondýnu a ona vám řekne, jaké měl vrah auto. O autu si pak promluvte s trapákem držícím skateboard a ten vám řekne, o jaký typ auta šlo. Nakonec tohle všechno povězte dopravačce u hlavní brány parku, která vám nadiktuje SPZku. Při rozhovoru s inspektorem použijte všechny odpovědi a pak rozhovor ukončete.



Kongo, jeskyně - George

Jděte dál do jeskyně a po rozhovoru prošacujte mrtvého vědce. Ze stolu seberte pohled a lupu a chopte se bedny. Tu dotlačte na označenou dlaždici v pravém dolním rohu. Projděte otevřenými dveřmi a prohlédněte si generátor. Použijte tlačítko pro použití a pak zatáhněte za páku napravo.

Stane se z vás sice kazisvět, ale získáte ocelovou tyč, kterou strčte do panelu u dveří. Zatáhněte za ni a zase si ji vezměte zpět. Jděte k železné bedně, kterou jste předtím tlačili, a dovlečte ji ke generátoru. Ve stěně nejdál od kamery bude otvor, kam po bedně vylezte. Tyčí shoďte hnízdo u stropu, seberte ho a jeskyní projděte ven na světlo. U obří hlavy použijte vysušené hnízdo a to pak zapalte lupou. Po krátkém filmečku budete mít jen trochu času na to, abyste doběhli k Harrymu a zezadu naskočili do auta.

Anglie, Glastonbury - George

Promluvte si s chlápkem pendlujícím po městě sem a tam. Po rozhovoru se vydejte na druhý konec města. Zde bude před hospodou sedět novinář, dejte s ním řeč a pak zamiřte do domku přes ulici. Popovídejte si s věštkyní, která vám poví o obchůdku ležícím o tři vchody dál. Jděte tam a prohlédněte si stojan naproti dveřím. Hezké pohledy, že? Nyní si pokloboste s přerostlým hipíkem o všem a až nebude o čem mluvit, vyjděte ven na ulici. Zdemolujte darovanou knihu železnou tyčí a zajděte si zase pokecat s reportérem. Dvakrát se ho zeptejte na chlápka z krámku a George mu automaticky ukáže knihu. Reportér si půjde dát slovní přestřelku s hipíkem, čehož

náledím, nicméně si v žádném případě neberte pneumatiky s bodci, velice by vás v suchých úsecích limitovaly. Dokonce doporučuji odjezdit celou rallye v Monte Carlu na suchých gumách. Pozor na pády do sráznych propastí, sice jste za 3 sekundy zpátky na trati, ale 3 sekundy je v závodech rallye poměrně velká ztráta, zvlášť když vyletíte ze silnice třikrát za rychlostní zkoušku...

THE INTERNATIONAL SWEDISH RALLY

Zasněžená rallye je pro mnohé noční můrou všech terénních závodů, není tomu jinak ani ve *WRC3*. Jízda na sněhu a ledu vyžaduje pochopitelně zcela jiný styl než rychlé svištění na asfaltu nebo klouzání se po štěrku. Předně musíte zatáčet včas, jinak budete neustále zajíždět do hromad odklizeného sněhu na krajnici - taková zdržení už nemůžete dohnat. Při jízdě na ledu je potřeba co nejvyšší opatrnosti (samozřejmě v rámci možností, nemůžete se úplně zastavit a jezdit krokem), plyn přidávejte v zatáčkách o něco později, než jste zvyklí na suchých vozovkách, až ve chvíli, kdy máte auto zcela pod kontrolou.

TAP RALLY DE PORTUGAL

Úzké silnice a neustálé vlásenky prověří vaše řidičské umění dokonale. Povrchy se střídají, ale většinou se budete prohánět po štěrku. K dobrému smykování můžete využít travnatých ploch na vrcholech zatáček místo brždění. Tráva utlumí na okamžik rychlost a pokud přidáte okamžitě plyn, vyvezete se ze zatáčky bez zřetelného zpomalení. Ve vracečkách ovšem musíte tak jako tak nejprve trochu přibrzdit.

RALLYE CATALUNYA COSTA BRAVA - RALLYE DE ESPAÑA

Ve Španělsku očekávejte především asfaltové silnice, ovšem velmi nekvalitní a potom také lesní nebo polní cesty. V některých rychlostních zkouškách vám bude ovládání vozu hodně znepříjemňovat déšť a především pokud pojedete na suchých pneumatikách, budete mít dost problémů udržet vozidlo na silnici. Nicméně, brát si do katalánské rallye mokré obutí není dobré řešení - časová ztráta by byla příliš velká.

RALLY ARGENTINA

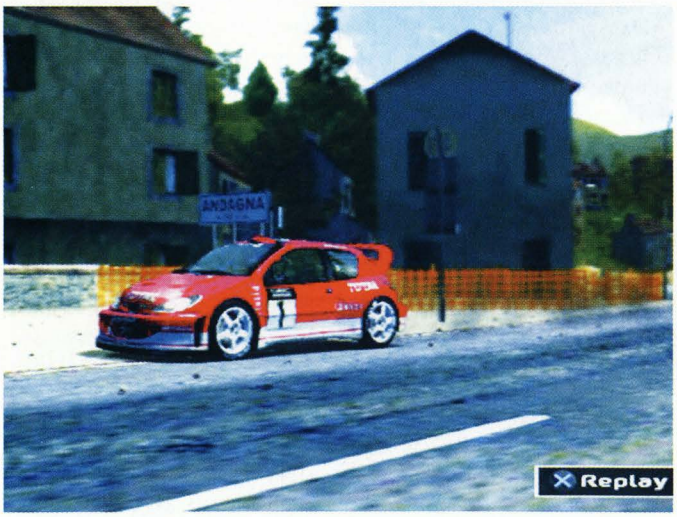
Kopce, kopce, kopce. Vysoké i nízké. Doporučuji pro celou argentinskou rallye nastavit lepší akceleraci na úkor absolutní rychlosti - při jízdě do kopce ji budete rozhodně potřebovat. Zvlášť když je zde navíc spousta ostrých zatáček a vraceček. Jedna z rychlostních zkoušek se jede prakticky celá po strmém úbočí skal, asi ani nemusím dodávat, že neopatrná jízda končí pády do propastí a velkými časovými ztrátami.

CYPRUS RALLY

Poměrně snadná rallye, i tady sice budete jezdit v horách, ale prakticky všude chráněni svodidly proti zřícení se do neznáma. Silnice sice nejsou v ideálním stavu, ale auto se na nich ovládá velmi slušně. Celkově se dá říci, že v kyperské rallye můžete získat vítězství technickou a precizní jízdou.

ACROPOLIS RALLY

Tady je to o mnoho nebezpečnější. Strouhy u silnice nejsou na první pohled nijak nebezpečné, ale zdání klame. Držte se na štěrkových cestách a v zatáčkách raději přibrzděte, než



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Plyn
Čtvereček » Brzda/zpátečka (podržet)
Kolečko » Ruční brzda
Trojúhelník » Změna pohledu kamery
L1 » Řazení dolů
Levý analog » Řízení
R1 » Řazení nahoru
R2 » Ruční brzda
Pravý analog » Plyn/brzda
Start » Pauza

abyste se nechali vynést za krajnici. Časové ztráty jsou velké a to ještě nemluvím o možnosti převrácení vozu. I v Řecku vyhrává technické pojetí jízdy a dobré nastavení vozidla. Doporučuji suché gumy, měkké brzdy, tvrdé pérování a převodovku ponechat na středním nastavení.

SAFARI RALLY KENYA

Asi nejkrásnější a zároveň nejsnadnější rallye, takže si ji užijte. Občas musíte hlídat nezpevněnou krajnici, sem tam přijde nějaká vlásenka, ale celkově není moc o čem mluvit. První místo to jistí, ne?

NESTE RALLY FINLAND

Štěrkové a občas i blátivé cesty vedou především finskými lesy. To je vždycky nepříjemné, protože špatně odhadnutá zatáčka končí často s čumákem ve stromu (s čumákem auta, ovšem) nebo dokonce v zajetí mezi stromy, odkud se budete dostávat nesnadno. Finská rallye je dost obtížná, samozřejmě i díky proměnlivému počasí.

PROPECIA RALLY NEW ZEALAND

Na Novém Zélandu si užijete kupodivu hodně deště a blátivých cest. S nastavením mokrých pneumatik rozhodně nic nezkazíte. Jinak se kochejte krásnou přírodou a dávejte bacha na ostré srázy, především ve druhé a třetí rychlostní zkoušce.

RALLY SAN REMO - RALLY D'ITALIA

Rychlé asfaltové silnice s mnoha zatáčkami a vracečkami, tady si systém brzda - plyn opravdu užijete. S nastavením převodovky je na podobných tratích poměrně velký problém. Nicméně i přes množství zatáček doporučuji nastavit větší převodový stupeň pro vyšší absolutní rychlost, nebo alespoň zvolit střední nastavení.

RALLYE DE FRANCE - TOUR DE CORSE

Opět poněkud snazší rallye, technická a málo nebezpečná. Pouze poslední rychlostní zkouška v noci je dost obtížná svou nepřehledností a poměrně nelogickou stavbou tratě. Na francouzských venkovských silnicích to kupodivu jen málo háže přes boule a málo klouže, je to prostě pohodové svezení. Připomínám - pérování rozhodně „hard" a „tvrdé brzdy".

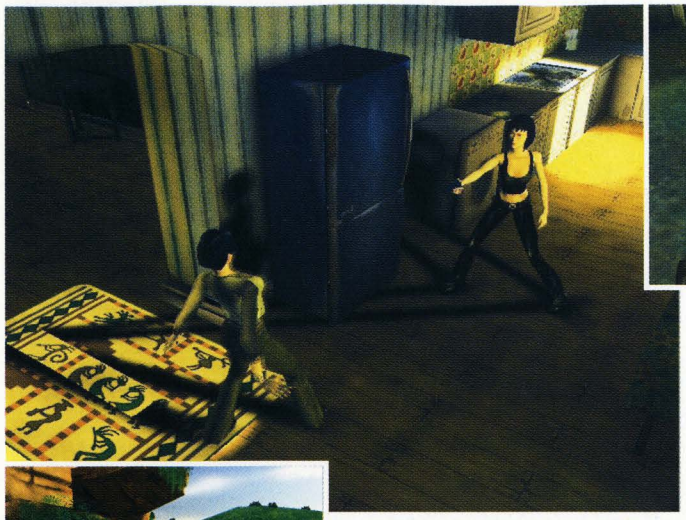
TELSTRA RALLY AUSTRALIA

Ať budete s nastavením vozidla dělat cokoli, dokonalé přilnavosti se na australských cestách nedočkáte. Budete prostě plavat od začátku až do konce. To samozřejmě ztěžuje i jinak poměrně jednoduše postavené trasy, tím spíš, že ty svádějí mnohdy k riskantní jízdě. I na úplně rovině vám však auto může ustřelit nebo se rozviklat tak, že ho srovnáte až po půl kilometru.

THE NETWORK Q RALLY OF GREAT BRITAIN

Závod pro mistry mistrů. Dokonce i když budete hrát na nejnižší obtížnost, tak si tady užijete legrace až až. Nízká přilnavost vozu, brutální vlásenky, nečekané výmoly a k tomu všemu proslulé britské počasí s deštěm a mlhou. A když se k tomu v jedné z rychlostních zkoušek přidá černočerná tma, budete mít problém vůbec trefit do cíle. Hodně štěstí!

Milan Jablonský



můžete využít k tomu, abyste vyběhli po schodech v zadní části obchodu. nahoře si promluvte s Melissou. Po návratu do obchodu trochu postrašte prodavače otcem Melissy a on vám dá trencle. Znovu si zajděte popovídat s věštkyní a použijte tyto předměty jako námět rozhovoru - pohled, mince, trenky, mince. Tím seance u věštkyně skončí.

Po vyjití ven ucítí George kouř jdoucí z hotelu. Oběhněte hotel zleva a pokuste se vyrazit dveře. Sám to nezvládnete, takže musíte o pomoc poprosit reportéra. Na zahradě pošoupněte dvojici beden směrem ke kůlně, po nich odtlačte bednu na vrchu ke stěně a vylezte po ní k otvoru. V kůlně si promluvte s chlápkem a pak vylezte ven.

Paříž, byt Nico - Nico
Jestli chcete, tak si zavolejte, ale jinak zde už nic zajímavého není a můžete se rovnou vydat zpět do bytu zavražděného.

Paříž, ulice s domem programátora (noc) - Nico
Po požárním žebříku vylezte k bytu nebožtíka a prozkoumejte dveře. Klíč je v zámku druhé strany, takže použijte trik s novinami a tužkou k jeho získání. Vstupte do bytu, u odpadkového koše si vezměte papírový kapesníček, jděte do Vernonovy ložnice a nabídněte plakající Beatrice kapesníček. Zeptejte se jí na sejf a ona vám prozradí svoje datum narození, které bude do sejfu pasovat. Z malého trezoru vytáhnete DVDčko a diagram. Vraťte se zpět na ulici a dejte si pozor na auto, které se vás pokusí srazit. Pak se vydejte k sobě domů.

Paříž, byt Nico - Nico
Vražte DVD disk do přehrávače na stole a po jeho skouknutí brnkněte Andremu. Všechno mu povězte a pak zavolejte do novin o radu ohledně masky. Dozvíte se o divadle, o kterém ještě řekněte Andrému, a vydejte se tam.

Paříž, divadlo L`Hierogliphe - Nico
Prohlédněte si dveře divadla, které jsou stále používané. Utíkejte doprava a zahněte do boční uličky nalevo. Vylezte na lešení a po žebříku vylezte do vyššího patra. Nejdříve jděte doprava a nahoru uvolnit velký billboard a pak se vraťte k žebříku. Od něj se teď vydejte na druhou stranu a doběhněte až na vrchol lešení, odkud už budete moci billboard shodit dolů. Potom jděte ke spodku billboardu a přejděte po něm.

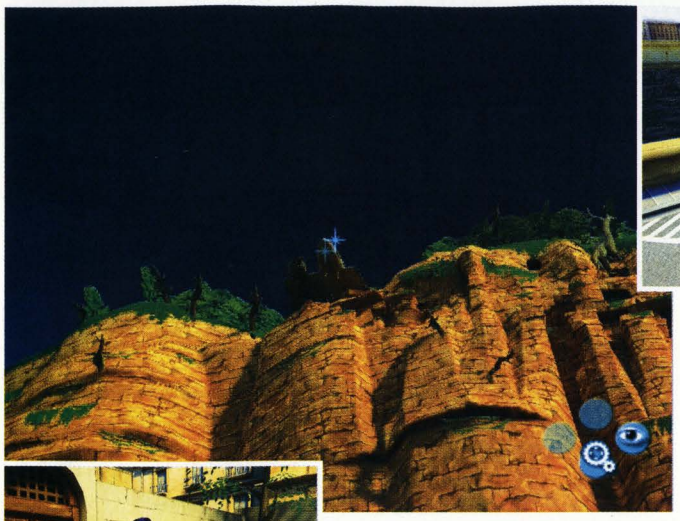
Vylezte po žebříku na střechu a po druhém žebříku zase slezte dolů. Projděte dveřmi na půdu, proběhněte jí a po schodišti doběhněte do předsálí.

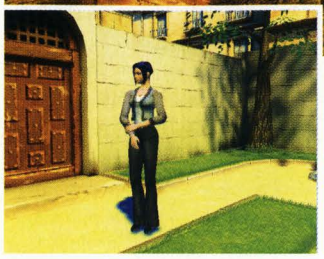
Paříž, divadlo L`Hierogliphe - George
Promluvte si s Brunem a pak se vydejte ulicí dál od kamery. Po vaší levé ruce byste měli míjet vjezd do dvora. Jděte tam a dotáhněte bednu do pravého rohu - vedle kontejneru. Vylezte na bednu, zavřete kontejner, vylezte na něj a vloupejte se praskl ým oknem do domu. Vyjděte z první místnosti a vstupte do dveří více vzdálených od kamery. Ve skladišti přesuňte dvě bedny tak, abyste mohli odsunout horní bednu ze dvojice beden v rohu. Rozsviťte světlo a prohlédněte si rýhu na zemi vedle vypínače. Odtlačte z ní bednu a najdete padací dvířka, kterými odejděte.

Na druhém konci šachty vylezete do kotelny, ze které vylezte po dalším žebříku do sálu s jevištěm. Až budete moci George opět ovládat, utíkejte napravo do předsálí a seberte kelímek, který prozradil Nico. Jděte zpět do sálu a seběhněte po krajní cestě dolů k podiu. Vstupte do místnosti na boku a po žebříku vylezte nad podium. Na rozcestí jděte vpravo a prozkoumejte utržený drát. Konstrukce vás bez problému udrží, takže po ní přelezte na druhou stranu jeviště a jděte si pohrát s pytli s pískem. Nejdříve hoďte dolů pytel napravo od kamery a pak ten nalevo.

Z pódia odejděte za kulisami nalevo. Seběhněte po schodech do suterénu a na rozcestí se vydejte po vaší levé ruce. Pak zase zahněte vlevo a dostanete se do části s kulisami. Z krabičky na bedně seberte pastelku a druhým východem se vydejte dál. Vstupte do maskérny, která je napravo od vás, a prohlédněte si trezor. Pak vyjděte ven. Na konci chodby vstupte do dveří a seběhněte po schodech dolů.

Po rozhovoru se vraťte ke schodišti a vydejte se druhou chodbou. Prvními dveřmi se dostanete do skladiště, kde si prohlédněte sloup, podpírající trezor v maskérně. Pokuste se s ním hnout a pak si přizvěte na pomoc Nico (použijte ji jako předmět). Poté, co se nic nesta-





ne, se vydejte chodbou dál dozadu. Prohlédněte mrtvolu, prošacujte ji a pak se vydejte na cestu zpět, k omráčenému chlápkovi, co hlídal Nico. Dejte bílou barvičku do kelímku a ten poté použijte na jednu z žárovek na pódiu. Barvička se rozteče a budete se s ní moci vrátit k železnému sloupu. Použijte barvičku na sloup a pokuste se s ním hnout. George to samotný nezvládne, takže budete muset znovu poprosit Nico. Seberte věci, které vypadnou z trezoru, a vydejte se k doutnající mrtvole.

Použijte kartu z trezoru k otevření bezpečnostních dveří a odjeďte výtahem. Podzemní chodbou utíkejte až do jeskyně s obřím generátorem. Ze silového pole pak vytáhněte artefakt a vydejte se na cestu k výtahu, kterým jste přijeli. Na scéně se znovu objeví Susarro s Petrou, takže dříve, než vylezou z výtahu, se musíte schovat stejně jako Nico na kraji mostu. Až zase získáte kontrolu nad Georgem, ručkujte co nejdál doleva a po krátkém filmečku začněte zdrhat před Petrou do výtahu, kterým jste sem přijeli.

Až vyjedete zpět do suterénu, strčte do dveří výtahu otvírák na pivo a zamiřte zpět na jeviště, které bude hlídat hromotluk. Vzpomínáte si na nákladní výtah v kulisárně s krabičkou barviček? tak tím vyjeďte na pódium, seskočte dolů a zamiřte k žebříku vedoucímu do kotelny.

Paříž, byt Nico - George
Pouze si se všemi promluvte a vyčerpejte všechny náměty ke konverzaci.

Kongo, Cholmondelova dílna - George
Popovídejte si s Nico a potom si prohlédněte dveře. Poproste kamarádku, aby vám se dveřmi pomohla, a zatímco je bude držet, vylomte je železnou tyčí. Do dveří znázorňujících řecké písmeno Omega vložte artefakt s podobným tvarem.

Kongo, - George
Jděte směrem k mrtvole a poté, co vám Nico zachrání život, si s ní promluvte a chytněte se okraje levé stěny. Přeručkujte na druhý konec chodby a do soukolí strčte železnou tyč. Pak odejděte dveřmi napravo k další zkoušce.

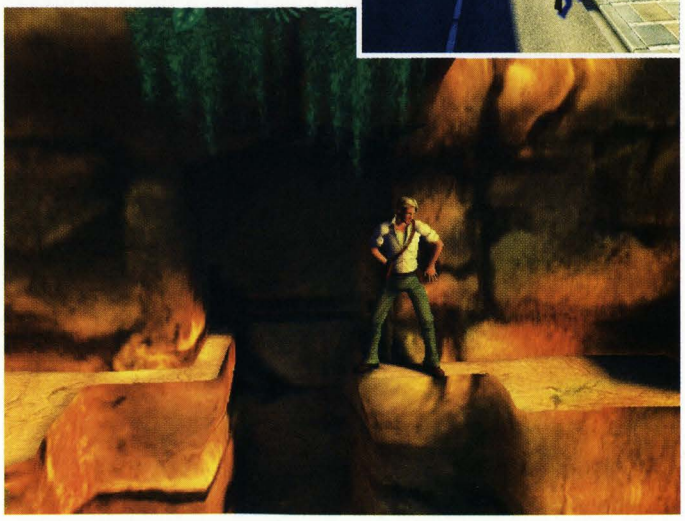
Projděte se po kostkách a pak si promluvte s Nico. Vždy jí musíte přesně říct, kam si má stoupnout, přejít po vysvícených kostkách na kostku bez symbolu a takto pokračovat až na konec. Kostky jsou v tomto pořadí: ryba, štír, had, ryba, pták, štír, had, pták, ryba, štír, had. Vylezte na rampu u východu a východem odejděte k velké jámě, do které slezte a vydejte se k další zkoušce.

Nad vchodem, kterým přijdete, bude na kamenné špičce položen placatý kámen, který se pod vaší váhou převáží, když po něm půjdete na jeho druhý kraj. Pointa následujícího puzzle je jednoduchá. Bednu, která je nalevo a nejvýše, musíte za pomoci dvou dalších beden dostat na placatý kámen. Zase tak moc inteligence k vyřešení potřeba naštěstí není :-).

Až zatížíte kámen a přeskočíte do dalšího východu, dostanete se do místnosti se strojem rozděleným na čtyři díly. Jděte ke kontrolnímu panelu a postupujte podle následujících instrukcí (pakliže se jednou spletete, budete muset hledat řešení sami). 2x po směru hodinových ručiček, akce, 1x po směru, akce, 1x po směru, akce, 1x proti směru, akce, akce, 2x po směru, akce, 2x po směru, akce, akce. Pokud jste postupovali správně, měl by přístroj být složený. Tlačítka na jeho boku si zatím nevšímejte a jděte do další místnosti.

Natáčení krystalů určitě brzy pochopíte. Všimněte si spadlého kusu přístroje, který vám blokuje cestu na schodiště, a prozkoumejte terminál nalevo od něj. Nastavte paprsek tak, aby na něj dopadal zprava a odtlačil ho do levého rohu. Pak vyběhněte po schodech pro Nico. Po návratu do místnosti s krystaly prozkoumejte přístroj u východu a pak si o něm promluvte s Nico. Do rohu, kam jste posunuli rozpadlý přístroj, se teď nedostanete, takže otočte krystaly do polohy, ve které budou zespoda svítit na šrot. Potom běžte k dělu, které jste předtím složili, a změňte mu zeleným tlačítkem polaritu. Promluvte si zase s Nico, která navrhne, abyste stiskli tlačítka současně. Pouze stačí dát ikonu akce u levého terminálu a cestu ven máte otevřenou.

Proběhněte jeskyní do místnosti s mozaikou na zemi a prozkoumejte rytinu na levé stěně. Nico vám poradí, abyste se šli podívat na chlápka u bodáků. Jděte tam, použijte bedny jako zarážky, aby vás bodáky neprošpikovaly, a oberete mrtvolu. Z té získáte kus látky, z něhož po bližším ohledání dostanete kovovou destičku. Jděte zpět za Nico a použijte kovovou destičku na otvor ve stěně. Na první pokus se brána nepovede otevřít, protože se destička příliš ohřívá. Seberte ji a znovu ji vložte do slotu ve zdi, ale hned, jak získáte kontrolu nad Georgem, buďte připraveni vzít si do ruky kus látky, ve které deska byla, a tou pak podržet minci ve zdi. Až se vám to povede a George řekne, že musí jít dovnitř, promluvte si s Nico, která vám bránu otevře. Proběhněte bránou a z generátoru podobnému tomu z Paříže si vezměte druhý artefakt se symbolem písmena Alfa.
Vyjděte z jeskyně a zamiřte zpět do vědcova příbytku. Znovu se setkáte s Petrou, kterou na chvíli zaskočí zemětřesení a to je vaše šance vzít nohy na ramena - utíkejte, jinak vás rozmáznou padající kusy skály. Po krátkém rozhovoru s Nico bude akce dál pokračovat. Rychle přeskočte propast a utíkejte do místnosti s krystaly, protože Petra je vám stále v patách.



Paříž, divadlo L`Hierogliphe - Nico

Vzpomínáte si na strážného v suterénu, který na vás střílel? Dobře, vydejte se tam, ale namísto druhého schodiště použijte otvor v zemi, který zůstal po trezoru. Dveře do apartmá teď budou otevřené a v nich po chvíli narazíte na Flapa. Rychle ho přetáhněte po hlavě vázou a jděte si prohlédnout fotografie na stole.

Praha, Susarrův zámek (exterier) - George

Trabant dojezdil... Promluvte si s Nico a pak zazvoňte na zvonek. Se strážným toho moc nenaděláte, ale Nico ano. Dejte Nico použít na zvonek a rychle se schovejte za zeď. Až bude Boris venku, vplížte se do zámku.

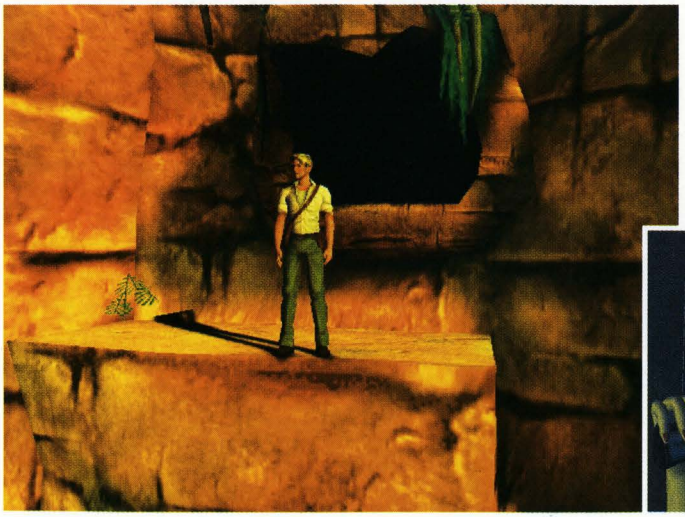
Přes zahradu nalevo se dostaňte ke zdi s hlídaným schodištěm. Strážný se psem po čase odcházejí na obhlídku, takže se nenápadně dostaňte do části hlídané světlometem a zamiřte k popelnicím, tj. směrem ke kameře. Projděte okolo zámku k chodbě s bednami. Ty přeskupte tak, abyste se po nich dostali na cimbuří, ze kterého přeběhněte k parapetu vedoucího na balkon. Plížením se dostaňte na balkon a z něj pak na druhý parapet, vedoucí přímo za záda jednomu ze strážných se psem. Slezte dolů a plíživou chůzí jděte do zahrady nalevo. Tam si počkejte, až hlídka bude koukat na dveře, a pomalu přejděte na protější stranu k bednám.

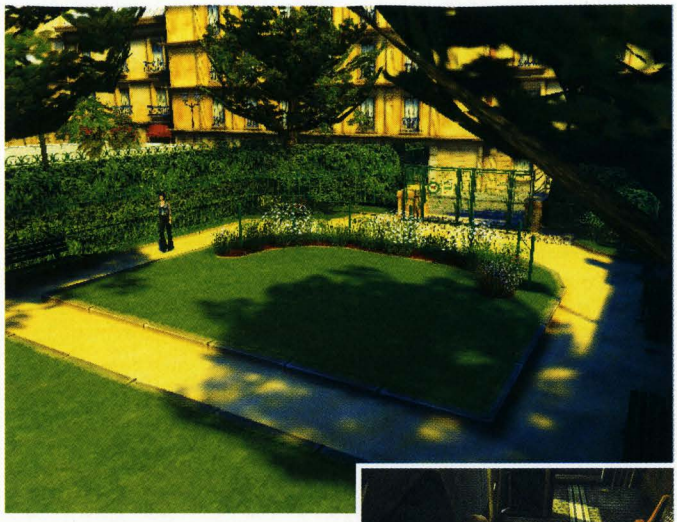
Cílem tohoto puzzle je dotlačit některou z beden k levé mezeře mezi bednami a vylézt po ní na stěnu. Na druhé straně seskočte dolů a za kontejnerem se protáhněte vojákovi za zády - psa se nebojte. Na parkovišti jděte nejdříve doprava a potom

dolů. Měli byste dorazit k bráně, za níž bude čekat Nico. Pokuste se otevřít bránu a pak si promluvte s přítelkyní. Nyní se vydejte po velkém prostranství k džípu vytočenému na heveru a prohlédněte prostor u spolujezdce. Najděte ovladač, se kterým otevřete bránu Nico. Dejte bacha na hlídače a proběhněte za tahači k oplocené části. Stiskněte tlačítko a pak poprosťe Nico, jestli by ho nedržela. V oplocené části seberte páku z heveru a uhlí (kdo ví, k čemu se bude hodit). Vraťte se k džípu, spusťte ho na zem, odbrzděte ruční brzdu a přirazte auto ke stěně. Po kapotě potom vylezte na nízkou střechu. Počkejte na Nico a vylezte po okapu na rohu domku.

Praha, Susarrův zámek (interier) - Nico

Seberte plát držící okap a slezte ze střechy zpět na parkoviště. Přeběhněte k protějšímu autu a vylezte na něj. Pokuste se otevřít okno a pak si na pomoc vezměte úchyt okapu. Vlezte do vinného sklípku a protože tu nic zajímavého není, tak vyjděte ven do chodby. Po rozhovoru hlídačů vyběhněte schody naproti sklepu a doběhněte až na balkon. Až budete zase ovládat Nico, utíkejte doleva a vběhněte do chodby s červeným kobercem. Otevřít půjdou jen dveře na samém konci





chodby. Prošacujte Petře bednu u postele a půjčte si její fén. Pak jděte k bedně za paravanem a z ní seberte paruku. Znovu si ji pořádně prohlédněte a najdete tajné prostory. Na jejich otevření je váš prst moc tlustý, ale tužka vám pomůže. Udělejte průzkum tajného prostoru a seberte z něj brousek.

Nyní se vraťte zpět do přízemí a běžte do dveří naproti přes chodbu. Promluvte si s psychopatickým kuchtíkem a pořádně ho naštvěte. Pak mu dejte brousek a zatím co bude šmrdlat sekáček, sekněte z police bělidlo a utíkejte zpět do pokoje Petry. Vhoďte do umyvadla paruku a zalijte ji bělidlem. Pak ji vysušte fénem a můžete se vrátit do haly s hlavním vchodem.

Praha, Susarrův zámek (exteriér) - George

Šoupněte bednu ke schodišti vedoucímu na střechu zámku a vylezte po ní nahoru. Dveře u střechy budou zamčené, takže se vydejte na túru po parapetu. Jděte doprava a shoďte chrlič dolů. Pak po římse postupujte dál do míst, kde vám kamera ukáže balkon pod vámi. Spusťte se na něj a chytněte se tyče napravo. Začněte ručkovat až na konec tyče.

Okýnkem vlezte do místnosti s bednami a vylezte na malý stupínek. Bedny z levého rohu přešoupejte pryč a tím si uvolníte východ na cimbuří. Seběhněte po něm do zahrady a v úzké uličce prozkoumejte trubku trčící ze zdi. Seberte z ní plecháček a vydejte se zpět do místnosti s bednami. Pohrajte si s olejovou lampou na stěně a naberte si olej do hrníčku. Pak se znovu vydejte do zahrady a prohlédněte si na zemi mříž u zdi domu.

Praha, Susarrův zámek (interiér) - Nico

Jako Petra teď máte přístup do všech místností. Nejdříve si promluvte s ostrahou, pak prohlédněte dveře za stolem a znovu si promluvte se sedícím chlápkem. Ten vám poví, jak se dostat do zamčených dveří. Vyjděte ven před dům a jděte na zahradní cestu, přes kterou jste přebíhali k hlavolamu s bednami. Proběhněte okolo krypty a promluvte si s chlápkem hlídajícím parkoviště a vrtulník. Ten vám dá kartu a s tou se vraťte do haly se schodištěm. Jděte do dveří nalevo od schodiště a poprosťe programátorku, aby vám zaktivovala kartu. S tou pak odemknete dveře v hale (použijte kartu na čtečku, ne na dveře). Seběhněte po schodišti, prozkoumejte prázdnou celu a utíkejte dál.

Praha, Susarrův zámek (interiér) - George

Popadněte zrezivělou pračku v rohu a odtlačte ji na vozík. Se zatíže-

ným vozíkem se pak rozeběhněte proti dveřím, které vahou pračky vyrazíte. Jděte do chodby a na druhé odbočce jděte doprava. Proběhněte okolo bezpečnostních dveří a znovu se šťastně shledáte s Nico. Společně se vraťte k zamčeným dveřím a nechejte ji, aby vám je otevřela. Obléknete se jako člen ostrahy a vraťte se na rozcestí, kde jste našli Nico. Tam se dejte vlevo. Poté, co dorazíte do opuštěné cely na konci chodby, si pohrajte s bednami a dostaňte se k ventilační mřížce. Po rozhovoru s Brunem a odchodu Susarra oddělejte mříž stříbrnou mincí a pokuste se protáhnout dovnitř. To se nepovede, takže poprosťte Nico, aby vám otevřela dveře z druhé strany. Až se dostanete do pracovny, prozkoumejte stůl a stiskněte tlačítko, které George najde.

Paříž, náměstí Montfaucon - George

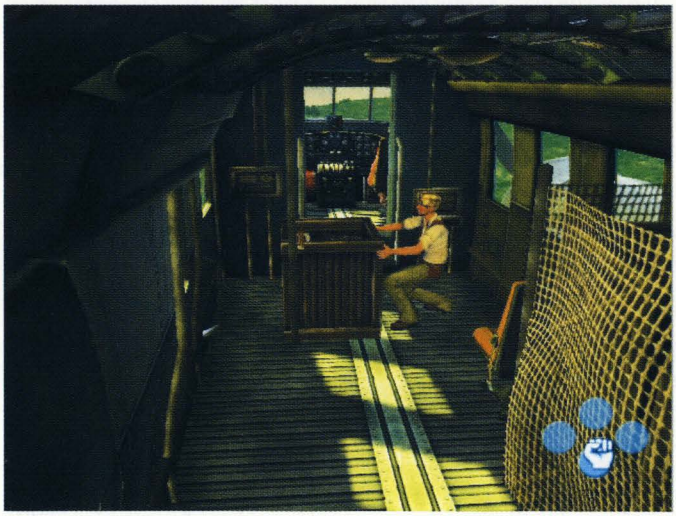
Promluvte si s dědulou u výkopu a pokuste se mu štípnout klíč na otvírání kanálu. Když vám ho nedá, oběhněte nákladák a vypněte mu kompresor. Zatímco bude nadávat a bude se dívat jinam, šlohněte mu klíč. Zkuste otevřít kanál. Nic se nestane, takže si utíkejte pokecat s hajzlbábou. Až vyčerpáte všechny možnosti, oběhněte záchodky a po lešení vylezte nahoru ke střeše. Přeskočte díru a baba začne remcat. Jděte jí zase něco povědět a zatímco bude kontrolovat pisoáry, doběhněte po lešení na druhou stranu a seberte tam provaz. S ním se vraťte ke kanálu a spojte ho s klíčem. Ten pak použijte na kanál a George ho rovnou přiváže k autu. Potom si jen promluvte se stařík em o jeho zaměstnanci a doběhněte ho vystrašit. Cesta dolů je nyní volná.

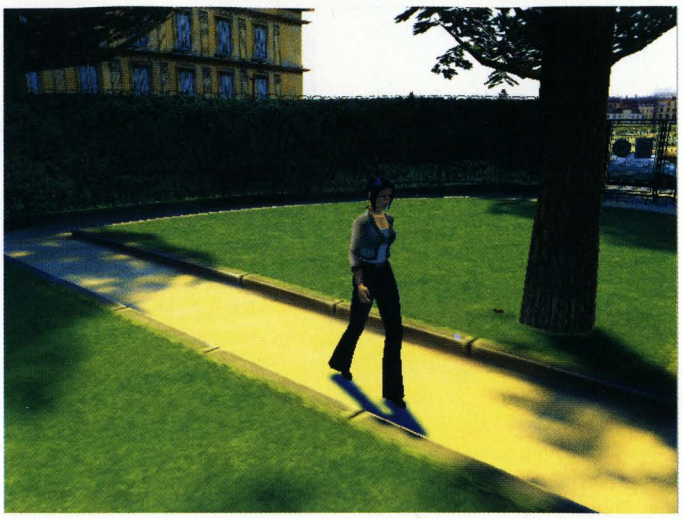
V kanále jen přeběhněte přes lávku a do dveří s lebkou vložte věc, kterou ztratil útočník před divadlem.

Paříž, úkryt templářů - George

Utíkejte chodbami, dokud nenarazíte na krvavé stopy na zemi a ty pak sledujte až do místnosti s mrtvolami. Nebožtíka za dveřmi oberte o klíč, který pasuje do těchto dveří, a prozkoumejte vybavení na dřezu. Vyjděte ven a dejte se druhým směrem, než jste přišli. Poté, co narazíte na chlápka hlídajícího kuchyni, se vraťte do společenské místnosti, pohrajte si s mikrovlnkou a rychle utíkejte přes chodbu schovat se do sprch. Až stráž dorazí a bude se zabývat mikrovlnkou, zavřete za ním dveře a zamkněte ho. Pak se běžte podívat do kuchyně a z ní přejděte do archívu. Prohlédněte si stopy, které budou končit u stojanu s vínem. Je zde pět lahví, za které zatáhněte v tomto pořadí: zelená, červená (levá), červená (napravo), bílá, modrá. Dostanete se do chodby s umírajícím templářem, který vás navede na úkryt za sochou.

Po vyjití druhým východem se dostanete do místnosti s rozbitými hodinami. Koukněte se na čas, který ukazují, a vyjděte ven. Nyní si musíte dát pozor na hlídku. Nejdříve se jděte podívat do kazatelny na bibli a pak pokračujte dál k protějším dveřím. Až se vám podaří dostat do další místnosti, pohrajte si s hodinami a jděte se podívat na trojici soch. Zajímá vás ta prostřední. Prohlédněte si také destičku na jejím podstavci a až George dostane nápad podívat se znovu do bible, jděte tam. Nezapomeňte se držet z dohledu stráží a doběhněte do kazatelny. George získá nové číslo, se kterým se vraťte k hodinám a zadejte ho.





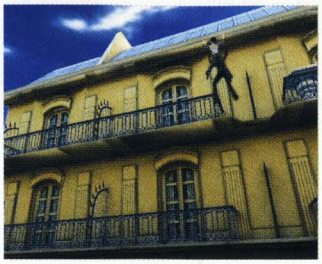
Paříž, programátorův byt - George

Promluvte si s Nico a jděte si pohrát s počítačem. V inventáři dejte použít Psi Stone, pak Omega Stone a nakonec Alfa Stone. Cíl další cesty už máte.

Egypt, Armillary - George

Na úvod si dejte trochu toho plížení. Jednoduše se skrze ruiny nalevo dostaňte za skálu, kterou hlídají Susarrovi pochopové. Až se znovu setkáte s Nico, prohlédněte si zeď vypadající jako dveře a vylomte ji klikou z heveru.

Setkání s Anubisem nebude moc optimistické, nicméně první zkoušku překonáte pouhým vložením kamenů do dveří. Druhé puzzle je u nás známé jako převážení oveček. Nejdříve převezte zabijáka (K), pak převezte bratra (B) a zabijáka vezměte zase zpět. Potom převezte svědka (W) a jako posledního zase vraha. Otevře se vám cesta dál a můžete jít znovu na střet se Susarrem.



Nejdříve vás bude čekat trochu interakce. Flapa srazte k zemi a vzápětí se pokuste sebrat pistoli dřív než Susarro. Po skončení konverzace mezi všemi zúčastněnými se vydejte po schodech nahoru a najděte průlez s nastraženým dynamitem, před kterým musíte včas uskočit. Po zničení východu jděte za zbytky ovládacího panelu a prohlédněte si sloup u závalu nalevo vzadu. Máte zde dva posunovatelné kameny a rýhu, ve které se dá jeden z nich posunovat. Tím jsem vám už naznačil, kudy se dostanete pryč.

V místnosti s Anubisem jděte k puzzle s řekou a dejte akci.

Anglie, Glastonbury - George

Utíkejte na druhý konec města a vstupte do otevřeného dvora. Tady je malé puzzle s bednama. Úkol je následující. U východu vlevo je trojice beden a vedle jen jedna bedna, takže na ni potřebujete dostat ještě jednu bednu, která je na stojanu vedle vrat. Nic složitého.

Až se vám podaří, znovu ožít v hrobce rytíře Artuše (aspoň si myslím, že to je on ;-), prohlédněte si kámen, v němž je uchycen meč a vložte do něj Solomonův klíč. Vezměte si meč a jako Sir George se vydejte na draka. První dávka ohnivého dechu sfoukne Nico s Petrou a pak už je zbytek na vás. Drak dokáže vychrlit pár salv za sebou a pak zase musí nabrat síly. Můžete využít rozvaliny jako kryt, ale já jsem je ani nepotřeboval. Jednoduše jsem nechal draka, ať se vyfluše, a zatímco si dobíjel baterky, přiběhl jsem k němu a vbodl do něj meč. That's All.

Lukáš Kolínský

Medal of Honor: Rising Sun

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PSM70 8/10

Víc akce, víc nepřátel a boj v džungli. Ještě lepší než předchůdce.

Stejně jako v minulém díle, ani tady nebudou mise žádná selanka...

Day of Infamy

Začínáte na bitevní lodi USS California. Vzbudí vás zvuk poplachu a vy se musíte co nejrychleji dostat na palubu. Vyběhněte z ložnice a pokračujte až na záchody, kde potkáte námořníka, který vám od této chvíle bude ukazovat cestu. Proběhnete skladištěm a o palubu výš budete muset přeskočit výboje v podlaze. Pak podlezte trubky trčící napříč chodbou a pokračujte v běhu za svým průvodcem. O další palubu výš popadněte hasicí přístroj na pravé stěně a začněte hasit. Pokračujte chodbou stále rovně a uhaste další oheň. Pak uhaste oheň kolem dveří vlevo a vběhněte do kuchyně. Zde předejte hasicí přístroj kuchaři a pokračujte do jídelny, kde si u blikající vysílačky můžete uložit hru.

Vyběhněte z jídelny a pokračujte na palubu, kde je právě japonský útok na vaši loď v plném proudu. Jeden z námořníků vám podá BAR, ale to snad radši ani nepoužívejte. Po schůdcích před vámi vyběhněte k těžkému kulometu a začněte pálit po nepřátelských letadlech. Ta budou nalétávat ze všech stran a rozhodně vám nedají čas na vydechnutí. Vaší hlavní starostí ale budou torpéda, která Japonci vypouštějí přímo vaším směrem. Sledujte vodu a určitě je nepřehlédnete. Vaše zdraví bude spojeno s poškozením lodi, takže budete muset zničit dost torpéd, abyste útok zdárně odrazili. Útok musíte odrážet po předem stanovenou dobu.

Pearl Harbor

Druhou úroveň budete absolvovat jako střelec ve věži malého motorového člunu. Vaším úkolem je ochránit řadu bitevních lodí, ale jejich osud stejně nemůžete příliš ovlivnit. Jednoduše střílejte po všech letadlech, která na obloze uvidíte. Kolem budou sice poletovat početné letky torpédových bombardérů, ale vy si musíte dávat pozor spíše na dvojice a trojice stíhačů, které budou nalétávat přímo na váš člun. Po nějaké době se vám věž zasekne a vy budete sledovat zánik USS Arizona. Až se věž opět rozpohybuje, začněte znovu bojovat o své přežití. Na závěr úrovně ale budete muset skutečně bránit USS Nevada, na kterou se valí několik vln střemhlavých bombardérů (bílé letouny). Musíte se jich pokusit včas sestřelit co nejvíc, jinak půjde bitevní loď ke dnu. Odražením tohoto útoku úroveň končí.

Fall of the Philippines

Před vámi je první klasická úroveň. Běžte směrem k mostu, kde najdete svého bratra. Po krátkém rozhovoru dostanete dva úkoly. Tím prvním je opravit tank, který stojí kousek od mostu. Běžte směrem k němu a pokračujte do skladiště napravo od něj. Prostřílejte se až na jeho konec, kde najdete ležet ozubené kolo. Seberte ho a použijte ho na opravu tanku. Ten se rozjede směrem do centra vesnice a vy musíte podporovat jeho postup. Využívejte jeho palebné podpory a kryjte se za jeho trupem. Po poměrně dlouhé jízdě se tank zastaví před zátarasem u malého náměstí. Vaším dalším úkolem bude najít a zničit japonskou vysílačku.

Vydejte se směrem na jihovýchod. Až se dostanete na místo určení, tak na jeden z domů zaútočí letadlo, které zničí vchodové dveře. Dejte si pozor na přijíždějící japonský tančík a vejděte dovnitř. Za schodištěm najdete vysílačku, u které si můžete uložit hru. Pak vyběhněte po schodech do prvního patra a dál pokračujte dírou ve zdi. Troskami se dostanete až k obrannému postavení, kde si můžete s pomocí lehkého kulometu vychutnat menší japonský protiútok. Pak postupujte ulicí dál na východ a za rohem se držte pravé strany silnice. Za prvním domem najdete u velké brány vstup do kanalizace, kterou prolezete až do prostoru baseballového hřiště.

Postupujte směrem na jihovýchod, kde jsou umístěny tribuny. Nad nimi je postaven malý domek, ve kterém mají Japonci umístěnou svou vysílačku. Zlikvidujte všechny vojáky kolem a tím vyřaďte vysílačku. Pak prolezte kanalizací zpět na ulici a pokračujte na sever. Za rohem se prostřílejte k velkému domu, který má uprostřed průjezd. Běžte do místnosti vlevo a po schodech vyběhněte až na střechu, kde je umístěno kulometné hnízdo. Váš tank právě vyjel na náměstí a vy musíte podporovat jeho postup. Až postříláte všechny útočící japonské vojáky a zničíte jejich tančík, seběhněte dolů a v severozápadním rohu náměstí najdete nákladák s municí.

Jeho nalezením jste splnili druhý úkol, který vám dal váš bratr. Teď musíte dát signál pyrotechnikům na mostě. Jděte tedy do kostela vedle nákladního auta a ve věži zazvoňte na zvony. To je signál, po kterém musíte naskočit na korbu auta. Vaším posledním úkolem je přežít jízdu

k mostu. Auto se dost natřásá, takže míření není téměř možné. Naštěstí je všude kolem dost barelů, které určitě trefíte. Také pronásledující tančík bude projíždět těsně kolem nich, takže ho tímto způsobem můžete zničit. Dojezdem na most úroveň končí.

Midnight Raid on Guadalcanal

První část úrovně budete absolvovat na gumovém člunu. Vaši spolubojovníci jsou dost neschopní, takže se na ně vůbec nespoléhejte. Naštěstí vám budou alespoň hlásit pozice nepřátelských vojáků, kteří jsou všude kolem. Normální vojáci nejsou příliš nebezpeční, ale brzy narazíte na odstřelovače, kteří mají své pozice vybudované v korunách stromů. Velmi nebezpečné je také rozlehlejší japonské obranné postavení, kde je v bunkru uprostřed umístěn kulomet. Zabití kulometčíka by mělo být vaší jasnou prioritou.

Po přistání vás okamžitě čeká nepřehledná akce. Rychle zastřelte kulometčíka v malém bunkru a pak se věnujte maskovaným odstřelovačům. Jakmile se vaši muži rozptýlí, tak si vezměte do ruky pistoli a pusťte se do boje nablízko. Až postřílíte všechny japonské vojáky v prostoru určeném pro přistání, pokračujte za jejich obranná postavení. Zde najdete malý nenápadný vchod do jeskyně. Uvnitř najdete v boční chodbě vysílačku, u které si můžete poprvé v úrovni uložit hru.

Pokračujte směrem na sever. Zde se cesta větví, ale po chvilce se opět spojí. Je na vás, kterou stezkou se vydáte. Každopádně si dávejte pozor na záda, protože Japonci zde rádi útočí a díky charakteru terénu budou za chvilku všude kolem vás. Za bodem spojení obou stezek uvidíte ležící kmen, na kterém je umístěn velmi dobře maskovaný odstřelovač. Další je u levého okraje vymezeného koridoru a je opravdu velmi špatně vidět. Jakmile budete mít v zaměřovači obrys postavy, tak pro jistotu vystřelte. Až nepřátelská palba ustane, můžete postupovat dál.

Dalším důležitým bodem úrovně je nepřátelské nákladní auto. Kolem něj vás čeká menší japonský protiútok. Po jeho odražení z boku zastřelte vojáka ležícího na korbě a vyskočte na ni. Sami pak použijte japonský lehký kulomet, který vám pomůže zvládnout další početný protiútok vedený z prostoru před vámi. Až bude kolem opět klid, začněte postupovat dál na sever, ale připravte se na útok zezadu. V oblasti před vámi je pak několik vojáků zakopaných až po pás v zemi. Probojujte se jejich pozicemi až ke znatelnému rozšíření stezky. Zde byste měli vidět první dvě strážní věže základny, která je vaším hlavním cílem.

První část základny je tvořena dvěma malými domky. Z dálky zlikvidujte všechny vojáky v jejich okolí a pak se porozhlédněte za domkem vlevo po průchodu v nízkém plotu. Kousek za ním narazíte na rozcestí, jehož cesty se sbíhají po značné době. Je jen na vás, kterým směrem se tedy vydáte. My vám doporučujeme spíše cestu směrem na východ. Po nějaké době se dostanete až k velké budově postavené na kůlech. Postřílejte všechny Japonce kolem a pak budovu obejděte. Za ní najdete dva bavící se vojáky. Až je zastřelíte, tak se kousek od nich objeví domorodec, který vám mačetou proseká cestu dál.

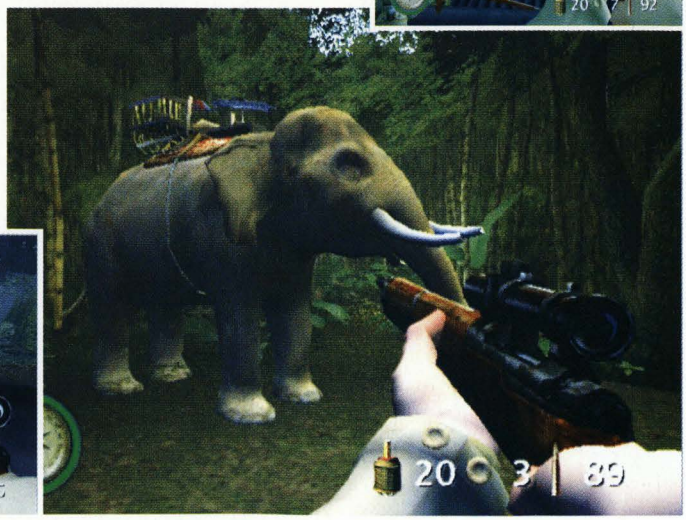
Před vámi je velmi lineární část úrovně. Postupujte úzkým vymezeným koridorem, který vede z části džunglí a zčásti jeskyní. Cestou narazíte na malý bunkr, ve kterém můžete kulometem odrazit jeden z mnoha protiútoků. Nakonec se dostanete ke skupince budov. Ta první vlevo je garáž, ve které je zaparkován nákladák s kulometem na korbě. Použijte ho k likvidaci několika Japonců a pak postupujte základnou dál směrem na jih. Po chvilce se dostanete do hlavní části základny.

Na jejím začátku stojí velká budova, ve které budete muset po schodech vyběhnout do prvního patra. Tím se prostřílejte až k dalšímu schodišti, kterým se dostanete opět dolů a ven. Nyní jste ale za plotem, který se jinak nedá obejít. Prostřílejte se prostranstvím plným beden až k protiletadlovému kanónu, kterým zničíte muniční sklad napravo od vás. Pak odrazte japonský protiútok a zničte jejich tančík. Nyní stačí popoběhnout směrem na jih a v kulometném hnízdu postřílet poslední skupinku nepřátel.

Pistol Pete Showdown

Druhá úroveň na Guadalcanalu začíná na pěšině, kterou se budete muset prostřílet až k malému japonskému postavení. Zde narazíte na lehký kulomet a menší skupinku protivníků, mezi které po chvilce vběhne britský důstojník s dvojicí domorodců. Postřílejte všechny Japonce a pak si promluvte s důstojníkem, který zná polohu ztracené americké hlídky. Následujte ho a on vás dovede k maskovanému vstupu do jeskyně, kterou budete samozřejmě muset projít. Uvnitř si ale můžete v postranní chodbě uložit hru.

Za jeskyní vám důstojník ukáže malý japonský tábor, ve kterém drží americkou hlídku. Potichu se skrčení co nejvíce přibližte k vojákům připoutaným u kůlů a až budete mít výhodnou palebnou pozici, začněte střílet. Tábor byste měli vyčistit během chvilky. Pak běžte k zajatcům a všem rozvažte pouta. U prostřed-



ního sloupu je přivázán voják jménem Harrison, který vám zdůrazní důležitost vašeho úkolu. Japonská děla musí být umlčena za každou cenu. Harrison se k vám přidá a jedním z vašich úkolů je doprovodit ho až k japonským dělům.

Dál postupujte do svahu na jih od tábora. Vysokou trávou vyběhněte až na nenápadnou stezku, která vede směrem na západ. Po dalším zarostlém svahu se prostřílejte až na vrchol kopce, kde je umístěna malá houfnice. Zastřelte obsluhu a sami si za ni stoupněte. Nyní musíte pomocí houfnice odrazit několik japonských protiútoků, při kterých budete muset čelit i tanku. Až bude kolem klid, tak běžte směrem na severozápad, kde najdete začátek nepřehlédnutelné cestičky.

Kousek od zarostlého svahu dojdete k říčce s mostem. Rychle přeběhněte na druhou stranu a napravo za mostem obsaďte hnízdo s lehkým kulometem. Po stezce se k vám totiž valí menší skupinka rozzuřených Japonců. Následuje dost lineární část, ve které se budete muset prostřílet úzkým pásem vysekaným v okolním porostu. Od určitého bodu si navíc musíte začít dávat pozor na Japonce zahrabané v malých dírách. Rozhodně nespěchejte, protože by vám mohli vylézt za zády. Po nějaké době se dostanete k nízkému vodopádu, u kterého opět potkáte Martina Clemense.

Přebroďte se a pokračujte po cestičce, která se brzy rozdělí. Clemens poběží směrem doleva, tak ho následujte. Dovede vás až na začátek jeskyně, ve které je umístěno první ze tří japonských děl, jejichž zničení je vaším hlavním úkolem. Prostřílejte se tedy mezi bednami až do střílny, kde musíte nejprve postřílet obsluhu. Pak Harrison na dělo položí nálož a vaším úkolem bude tuto nálož odpálit. Za dělem vidíte malou místnost, ve které si můžete uložit hru. Detonátor stojí na bedně vedle vchodu do této místnosti.

Až vyletí dělo do vzduchu, tak vám prorazí cestu ven z jeskyně. Pokračujte tedy na skalní římsu, ze které máte krásný výhled na sousední kopec. Prostřílejte se až ke schodišti a po něm vyběhněte nahoru. Zde rychle doběhněte k bunkru, ve kterém jinak Japonci zaujmou místo u kulometu. Až vás doběhne Harrison, tak bunkr vyhodí do vzduchu a vy můžete vběhnout dovnitř. Opět postřílejte obsluhu děla a pak sledujte, jak ho Harrison vyhodí do vzduchu. Prostřílejte se jeskyní vlevo až k odbočce, na které vidíte dřevěné schodiště. Po něm musíte vyběhnout k poslednímu dělu. Také to vyhodí Harrison do vzduchu bez vaší asistence. Nyní už vám zbývá jen prostřílet se k provazovému mostu, za kterým váš postup kryje Clemens se svými domorodci.

Singapore Sling

Jako agent OSS začínáte s jednoranou pistolí na molu singapurského přístavu. Postupně se prostřílejte po dalších molech až na břeh, kde narazíte na větší skupinku japonských vojáků. Rozhodně vám nedoporučujeme používat klasickou pistoli, protože ta je velmi málo účinná. Až budou všichni na břehu mrtví, proběhněte otevřenou bránou do ulice. Zde zastaví kousek od brány rikša s vojínem Tanakou, který je vaším spojencem. Naskočte k němu a on vám cestou do hotelu vysvětlí, jak se vlastně věci mají.

Po krátké jízdě vaši rikšu zničí okolo projíždějící auto. Nevyhnutelně budete prozrazeni, takže musíte opět začít bojovat. Prostřílejte se až k velké bráně, u které se dostanete do slepé uličky. V domě nalevo se otevřou dveře a vy můžete vejít do místnosti s vysílačkou, u které vám doporučujeme uložit si hru. Tanaka se vydá do hotelu svou vlastní cestou, takže musíte pokračovat na vlastní pěst. Vyběhněte druhými dveřmi do ulice za závorou a pokračujte v boji.

Před vámi je ulice s mnoha průchozími domy. Jako kryt můžete použít také kanalizaci, ve které se skrčení v klidu protáhnete kolem Japonců, aniž by si vás všimli. Vaším cílem je severozápadní roh oblasti. Pokud se nechcete zdržovat bojem nebo hledáním spojeneckého zajatce (najdete ho ve velkém skladišti na západ od hlavní ulice), tak běžte rovnou ke dveřím, ze kterých na vás zamává spojenecký agent. Ten vás provede sklepy několika domů a nakonec vyjdete opět na ulici. Zde od něj dostanete nový úkol. Budete muset zničit auto německého důstojníka Kandlera, který se má účastnit jednání s Japonci. Proběhněte krátkou uličkou a rozhoďte ježky. Po havárii auta k němu přiběhněte a svlékněte důstojníkovi jeho uniformu.

Pokračujte na schodiště vpravo, kde si můžete opět uložit hru. Pak vyběhněte až na střechu, kde vás čekají další boje. Postupně se prostřílejte až na střechu s druhým spojeneckým zajatcem. Zde musíte na sousední střechu seskočit a na její druhé straně opět vyskákat po bednách na další dům. Pak seběhněte po schodech do domu, ve kterém najdete třetího spojeneckého zajatce. V přízemí se opět setkáte s Tanakou, který vás odveze až před hotel. Pomalu vejděte dovnitř a následujte muže v bílém obleku. Vyjděte po schodech a zahněte doleva. Dveřmi s vojákem projdete do sálu, ve kterém se koná setkání důstojníků osy.

Vaše totožnost je bohužel vyzrazena, takže přijde na řadu opět boj. Popadněte promítačku a prostřílejte se do vstupní haly hotelu. Pod schodištěm najdete dveře vedoucí do další haly, ve které musíte pokračovat doprava. Proběhněte do kuchyně, ze které vedou dveře do malé místnosti s vysílačkou. Uložte si hru a pokračujte po schodech do prvního patra. Zde se prostřílejte až do dlouhé chodby plné dveří. Držte se pravé strany a zaběhněte do prvních otevřených dveří. Postřílejte několik útočících Japonců a po chvilce se objeví váš zachránce Tanaka.

In Search of Yamashita's Gold

Vaše první návštěva Barmy začne dost lineárně. Před vámi je klasický

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím
Čtvereček » Skrčení
Kolečko » Přehazování zbraní
Trojúhelník » Skákání
R1 » Střelba
R2 » Nabíjení
R3 » Vycentrování pohledu
L1 » Míření
L2 » Házení granátů
L3 » Úder pažbou
Směrové šipky nahoru a dolů » Zoom

vysekaný koridor, ze kterého nemáte kam uhnout. Jednoduše postupujte po pěšině skryté v mlze a prostřílejte se až k rozcestí, na kterém můžete vpravo pokračovat do mírného kopce. Touto pěšinou se dostanete až na nízkou skálu, ze které máte výborný výhled na nepřátelské pozice před vámi. V bedně vpravo najdete nějakou munici pro vaši odstřelovačku, takže si můžete krásně vyčistit cestu. Japonci se do nich sice vrátí, ale nebude jich tolik, jako kdybyste tuto malou zacházku neabsolvovali.

Vraťte se na původní stezku a pokračujte do prostoru, který jste čistili střelbou ze skály. Prostřílejte se až k ruinám, za kterými najdete vysílačku pro ukládání hry. Pak se připravte na úsek, který vám asi zabere dost času. Před vámi jsou totiž velmi dobře připravené japonské pozice, ve kterých je umístěno několik lehkých kulometů. Z dostatečné vzdálenosti zlikvidujte vojáka za tím prvním a pak sami kulomet použijte. Jde totiž otočit do směru, ze kterého se na vás vrhne poměrně početná jednotka. Postřílejte všechny v dohledu a pak s odstřelovačkou v ruce postupujte dál. Před vámi je ještě několik kulometných hnízd, o která se budete muset postarat.

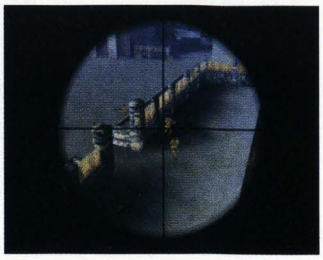
Po této nepříjemné přestřelce narazíte na další vysílačku pro ukládání hry. Za ní uvidíte mýtinku s hořícím letadlem. Jde o stíhačku z úvodní animace této úrovně. Proběhněte kolem ní a na konci mítinky se setkáte se starým známým. Tanaka vám řekne o chrámu, do kterého odvedli Japonci amerického pilota. Prostřílejte se tedy až ke vstupní bráně, u které vám doporučujeme opět vytáhnout odstřelovačku. Po stranách hlavního schodiště jsou totiž umístěny dvě strážní věže, na kterých jsou samozřejmě velmi otravní střelci. Až je zlikvidujete, tak se prostřílejte ke schodišti, ze kterého na vás v ústrety seběhne několik vln útočníků. Pak postupujte nahoru a ve vstupní chodbě zlikvidujte malé hnízdo s lehkým kulometem.

Uvnitř paláce bude zpočátku postup dost lineární. Zkrátka se budete muset prostřílet několika chodbami, které jsou plné japonských vojáků. Narazíte na poměrně velké skupinky, takže se vám rozhodně vyplatí hodně používat granáty. Po chvilce ale dorazíte do první místnosti, ze které vedou dva východy. Je jen na vás, kterou cestou budete pokračovat. Pokud budete mít štěstí, tak se dostanete na zahradu plnou důstojníků s meči. Přes tu se dostanete do jídelny a posléze také kuchyně. V této oblasti najdete chodbu, ve které se díky explozi prvního protiletadlového děla propadnete do kotelny v podzemí.

Porozhlédněte se po schodišti, které vede k vězeňským celám. Prostřílejte se až do chodby, ve které dva Japonci vyslýchají amerického pilota. Osvoboďte ho a pak pokračujte až do poslední místnosti, kde si u velké sochy ležícího Budhy můžete uložit hru. Pak se prostřílejte zpět do kotelny, kde se nově otevřely dveře vedoucí k východu z chrámu. Vaším posledním úkolem je prostřílet se až do velkého sálu, na jehož druhé straně vidíte na bednách několik lehkých kulometů. Popadněte jeden z nich a začněte kropit Japonce na velké ploše pod vámi. Po určité době přilétnou spojenecká letadla a úroveň bude ukončena.

A Bridge on the River Kwai

Děj hry se přesouvá do Thajska, kde Japonci právě dostavěli známý most přes řeku Kwai. Začínáte v džungli a před vámi je klasický koridor vysekaného porostu. Prostřílejte se až k železnici, před kterou můžete vyběhnout na malou skálu vlevo. Zde si dejte pozor na japonský protiútok, který přijde ze všech stran. Také vás nesmíme zapomenout upozornit na Japonce, kteří zde zaujali pozice na skále nad vámi. Pokračujte až k železnici a podél ní pokračujte doprava. Na malých skalních římsách stojí odstřelovači, kterých byste se měli co nejdříve zbavit. V malém výklenku na levé straně trati najdete japonský lehký kulomet T-11, který se vám bude hodit. Postupujte dál a po chvilce se dostanete do otevřeného úseku, ve kterém vidíte na skále vpravo dva Japonce s minomety. Bohužel jsou v této fázi nesmrtelní, takže pod nimi budete muset proběhnout, aniž by vás zasáhli granátem. Za skálou zatočte doprava a po vyběhnutí na skálu si to s nimi vyřiďte. Pak shoďte velký kulovitý balvan dolů a rozmázněte tak několik Japonců, kteří se tam objevili. Na konci krátké stezky vedle vstupu na skálu najdete další kulomet T-11 se spoustou munice.



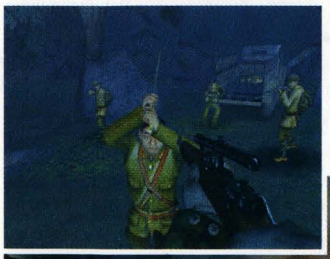
Pokračujte až do dlouhé zatáčky, ve které je trať zvednutá nad okolní terén. Jakmile vběhnete do tohoto úseku, tak se zastavte hned na začátku a sledujte pád nákladního auta do propasti vlevo. Pak doběhněte ke skupince Činditů a následujte je. Po chvilce byste měli doběhnout k místu, kde můžete dál pokračovat pěšinkou vlevo. Jde o snadnější cestu, takže ji použijte. Prostřílejte se přes malé prostranství a na jeho druhém konci odrazte útok zezadu. Pak pokračujte dál a po návratu na koleje postřílejte odstřelovače na okolních skalách.

Po kolejích po chvilce dojdete k poměrně silně opevněnému japonskému postavení. Použijte odstřelovačku a postarejte se o střelce na obou strážních věžích. Jsou na nich umístěny lehké kulomety, které by vás mohly nepěkně pocuchat. Na věže se postupem času dostane ještě několik vojáků, takže zůstaňte v bezpečné vzdálenosti. Až když bude kolem klid delší dobu, doběhněte k opevnění a pokračujte pěšinkou vlevo. Kousek od trati doběh-

nete na křižovatku, kde vám nejprve doporučujeme zaběhnout doleva k vysílačce, u které si můžete uložit hru. Pak pokračujte pěšinkou vpravo a prostřílejte se až k provazovému mostu. Rychle ho přeběhněte a u beden za mostem se připravte na dvojici Japonců s lehkým kulometem. Až je zastřelíte, tak kulomet sami použijte, protože vás zezadu doběhne skupinka protivníků.

Za bednami postává slon, na kterého si musíte vylézt. Čeká vás krátká jízda, při které si budete muset dávat pozor hlavně na skupinky protivníků, které budou vybíhat na skály v těsné blízkosti vaší trasy. Až dorazíte na místo schůzky s pyrotechnikem jménem Bromley, tak seskočte dolů. Následujte ho a cestou k mostu si uložte hru. Až se dostanete na dohled strážních věží, tak zastřelte vojáky, kteří na nich hlídkují. Pak zastřelte minometčíka na skále přímo naproti vám a doběhněte k jeřábu, vedle kterého měl svou pozici. Použijte jeřáb a sledujte efektní vykolejení vlaku.

Seběhněte k trati a začněte si probojovávat cestu podél vlaku. Vykolejení přežilo poměrně dost Japonců, takže se nudit nebudete. Cestou podél vlaku musíte povolit ventily na třech cisternách. Tím začnete vypouštět palivo, pomocí kterého bude most nakonec zničen. Na konci vlaku vám Bromley řekne o zlatu převáženém vlakem. Vaším posledním úkolem je utéci z mostu. Následujte svého kolegu a po střeše vagónů přeběhněte až k osobnímu vagónu s otevřenými dveřmi. Uvnitř čeká Bromley a vy musíte na jeho druhé straně seskočit do řeky Kwai.

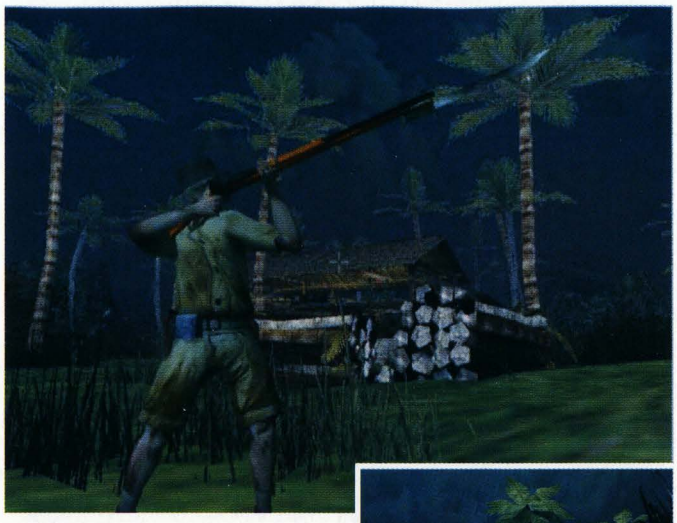


Supercarrier Sabotage

Začínáte na výtahu s hydroplánem. Porozhlédněte se po schůdcích, po kterých seběhnete do chodby. Běžte do nejbližších dveří, kde musíte nejprve zastřelit postávajícího japonského námořníka. Pak běžte k ventilaci, na které vidíte červenou část s ventilem. Zatáhněte za něj a vraťte se na chodbu. Podobných červených ventilů budete muset najít ještě celkem 7. Pokračujte chodbou dál a prostřílejte se až za roh, kde uvidíte přímo na chodbě druhý ventil. Vběhněte do prvních dveří za rohem a dostanete se do malého skladiště. Na jeho druhém konci leží na zemi lehký kulomet T-99.

Vraťte se na chodbu a pokračujte v postupu. Za rohem je vlevo odbočka vedoucí do jídelny. V části pro mužstvo najdete třetí ventil. Zatáhněte za něj a pak se chodbou prostřílejte až do místnosti pro přípravu pilotu. V ní najdete čtvrtý ventil. Pak pokračujte do další chodby, kde si můžete v místnosti vedle schodiště uložit hru. Pak seběhněte po schodech o palubu níž a vejděte do kotelny. Přes první můstek se prostřílejte ke dvojici kontrolních místností, ve kterých jsou umístěny pátý a šestý ventil. Také jsou zde první dva Fuel Monitors (podivné stroje s potrubím po stranách), které musíte zničit.

Až budete hotoví v prvních dvou kontrolních místnostech, tak přeběhněte přes můstek do protějších dvou, kde najdete poslední dva ventily a zbývající dva Fuel Monitors. Na spojovacím můstku mezi kontrolními místnostmi si všimněte 4 ventilů, které musíte také zničit (běžte k nim a hra vám jejich zničení automaticky nabídne). Pak přiběhne Bromley, který v kotelně umístí nálož. Pokračujte na druhou stranu místnosti, kde se musíte prostřílet do skladiště plného zlata. Zde vás bohužel zelený plyn uspí.



Po krátké animaci máte v ruce lehký kulomet a před vámi je poslední a nejtěžší úkol úrovně. Vyběhněte ven z místnosti a pokračujte do prvního hangáru, který se velmi rychle zaplní japonskými námořníky. Prostřílejte se až k východu a dál pokračujte po vnějším ochozu. Po něm se prostřílejte do druhého hangáru, kterým musíte postupovat směrem doleva. U protější stěny pak najdete dveře, za kterými je schováno schodiště. Po něm vyběhněte do kontrolní místnosti, ve které si červenou pákou otevřete dveře vedoucí do posledního hangáru. Prostřílejte se do něj a po schůdcích pokračujte ke dveřím vedoucím opět ven.

Před vámi je dlouhý ochoz plný námořníků. Prostřílejte se až na jeho konec, kde se dostanete do prostoru velící věže. Prostřílejte se až na můstek, ze kterého musíte vyběhnout na venkovní promenádu. Pokračujte směrem na záď a po několika schodištích se probojujte až na palubu, kde už na vás čeká Bromley. Naskočte do přistaveného Kate, ve kterém na vás opět zbude pouze pozice zadního střelce. Pokuste se odrazit co nejvíce útoků okolo kroužících stíhačů a pokud budete úspěšní, můžete si vychutnat závěrečnou animaci hry.

Jakub Holý

Manhunt

INFO

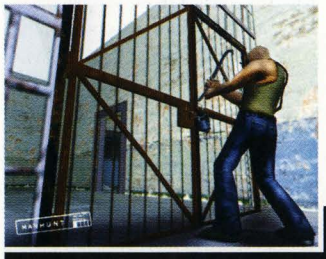
■ **VYDAVATEL:** Rockstar ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Rockstar ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Neuvěřitelně brutální a plné nočních můr. Ale zábava jako řemen.

Tak unikátní hru byste si neměli nechat ujít...

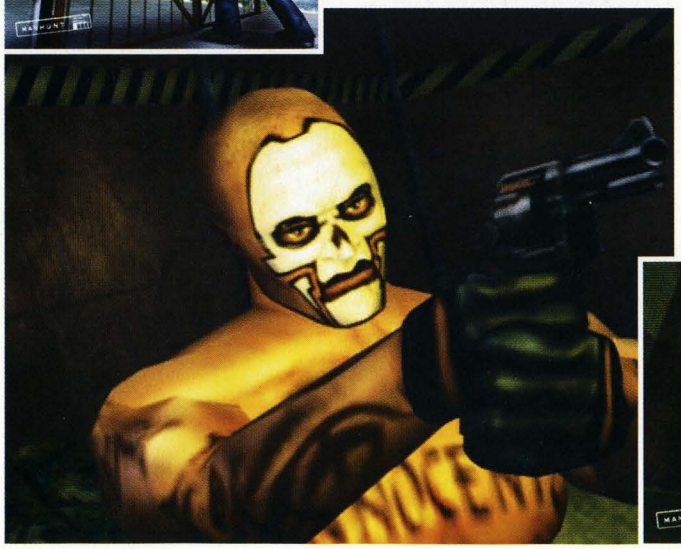
BORN AGAIN

Po vaší zinscenované popravě dostáváte druhou šanci. Přežití si ale budete muset vybojovat. Začínáte v opuštěné ulici, kde si můžete vyzkoušet základní ovládání postavy. Postupujte ulicí a na radaru sledujte, jak daleko se linou různé zvuky, které vydáváte svým pohybem (na radaru jsou vaše zvuky vyznačeny jako rudý kruh kolem středu). Až dojdete k vraku starého autobusu, tak za ním najdete jasně označený plastový pytlík. Postava ho automaticky sebere a hned se vám objeví jako aktivní zbraň. Pokud je ikona zbraně zelená, tak je jen na jedno použití. To si ostatně vyzkoušíte po pár krocích. Hra vás upozorní na prvního lovce, který se objeví na vašem radaru.



Potichu se k němu zezadu přibližte a až se změní postoj vaší postavy, tak na něj zaútočte. Pokračujte po schodech dolů a seberte další plastový pytlík. Podél plotu doběhněte až k výklenku, na který vás hra upozorní. Vlezte do něj a pokud se úplně schováte, tak ikona vaší postavy ztmavne. Tento efekt se musíte naučit maximálně využívat. Počkejte, až se na scéně objeví druhý lovec. Pomalu kolem vás projde a až se zastaví, tak ho zezadu zlikvidujte. Pak pokračujte až ke konci plotu, kde můžete dírou seskočit na hřiště. Zde vás čeká první přímý souboj. Na schodech za hřištěm pak hlídkuje další lovec, se kterým se s největší pravděpodobností dostanete také do souboje.

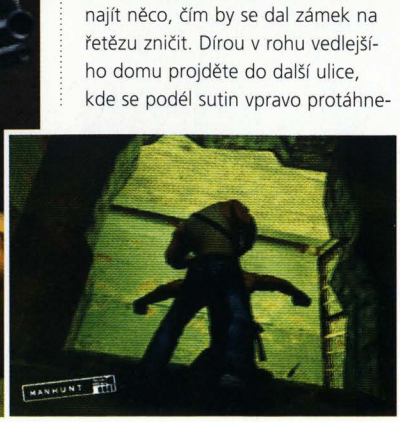
Na schodiště se úzkou uličkou dostanete na parkoviště, kde poprvé stojíte proti dvěma lovcům najednou. Schovejte se za sanitku vpravo a počkejte si na prvního z nich. Druhého se pak už snadno zbavíte. Po jeho zabití se vám otevře cesta do bývalého nákupního centra. Za první malou prodejnou postává první lovec, kterého si můžete přilákat ke schodišti poklepáním na zeď. Tímto způsobem ho odlákáte od kolegy, který normálně stojí kousek od něj. Až bude první lovec mrtvý, tak si s jeho kolegou snadno poradíte. Úroveň ukončíte ve dveřích, které hlídal.



DOORWAY INTO HELL

Začínáte v uličce zarostlé travou a plné odpadků. Je zde spousta věcí, které vás mohou svým zvukem prozradit. Dívejte se tedy pod nohy a potichu postupujte až ke vchodu do domu. Z něj vyjde jeden z lovců, který si půjde k plotu ulevit. Rychle toho využijte a zlikvidujte ho. Uvnitř domu si dejte pozor hlavně na hromady sutin, na kterých jsou vaše kroky hlučnější. Pokračujte do místnosti se schodištěm, u kterého vás hra upozorní na protivníka v prvním patře. Ideální bude vylákat ho dolů. Zde ho napadněte ze stínu vedle schodiště. Pak zlikvidujte druhého lovce v patře a dírou ve zdi seskočte do uličky za domem.

Proběhněte dalším domem, za kterým najdete bránu zamčenou na řetěz. Vaším dalším úkolem bude najít něco, čím by se dal zámek na řetězu zničit. Dírou v rohu vedlejšího domu projděte do další ulice, kde se podél sutin vpravo protáhnete za velký dům. Zlikvidujte lovce hlídkujícího ve stínu a domem pak projděte k přednímu vchodu, kde postává chlapík s baseballovou pálkou. Zezadu ho snadno zlikvidujete a pálka se bude hodit. Za domem najdete v jedné z uliček kromě dalšího lovce také dveře do domu se schodištěm. V prvním patře absolvujete souboj s chlapíkem, který používá páčidlo. Až ho porazíte, tak se s páčidlem probojujte zpět k bráně. Zámek nyní snadno vypáčíte a ve sklepě následujícího domu vás čeká závěrečný souboj úrovně.



ROAD TO RUIN

Běžte do chodby přímo před vámi a u dveří na jejím konci počkejte. Do místnosti přijde chlapík, který se bude otáčet až u dveří, u kterých stojíte. Jeho likvidace pak bude velmi snadná. Dvorkem a koupelnou projděte do sousedního domu, kde nad schodištěm čeká další protivník. Přilákejte ho dolů nějakým zvukem a pak ho zezadu zlikvidujte. Nahoře přeběhněte ulici a za ní čekejte ve stínu dalšího protivníka. Na konci temné uličky použijte páčidlo na rozlomení zámku a domem projděte do chodby, ve které se nevyhnete přímému souboji. U východu z domu pak budete upozorněni na dveře vedoucí do sklepa protějšího domu. Nejprve ale budete muset vyčistit ulici. Jeden lovec hlídkuje na jejím levém konci a druhý na pravém.

Až budou oba mrtví, tak pokračujte do sklepa, který hlídá další lovec. Zkuste ho vylákat údery do stěny nebo cihlou. Po jeho likvidaci proběhněte až do místnosti se dvěma sloupy, ve které hlídkuje další protivník. Pak pokračujte místností s mrtvolami na schodiště vedoucí

za dům. Zde vás čeká hlavní překážka. Za domem je totiž trojice lovců, které budete muset rozdělit. Doporučujeme vám ukázat se a potom utéct do domu. Lovci nejsou tak rychlí jako vy, takže se jim snadno ztratíte. V domě se ale většinou rozdělí a vy je pak můžete jednoho po druhém zlikvidovat. Až budou všichni mrtví, tak si bránu za domem otevřete pomocí páčidla a dojděte na konec úrovně.

WHITE TRASH

Kousek od začátku úrovně najdete bránu, kterou hlídá lovec s pálkou. Vy jste neozbrojeni, takže si musíte zaběhnout do chodby u brány, ve které najdete lano na škrcení. Pak se pokuste přiblížit k hlídkujícímu lovci. Pokud vás uvidí, tak začněte běhat kolečko chodbou a rychle se mu ztratíte. Až ho zlikvidujete, tak pokračujte na vrakoviště. Zde si nejprve u jeřábu počkejte na prvního lovce a pak dostaňte druhého u hromady šrotu. Pokračujte k malému domku, kterým se dostanete do zad velkého pořízka hlídajícího další bránu. Za domkem hlídkuje poslední lovec ve volném prostoru. Po jeho zabití běžte do velké haly, kde se utkáte s lovcem vyzbrojeným nožem. Tímto nožem pak přeřežte provaz na bráně a můžete pokračovat dál.

Ve druhé části vrakoviště dojdete k malému karavanu. Běžte k jeho okýnku a rozbijte ho. Tím naštvete lovce uvnitř a on na vás vyběhne. Po jeho zabití jděte dovnitř a seberte svou první střelnou zbraň. Zůstaňte uvnitř, protože venku se objeví dvojice lovců. Zlikvidujte je a pokračujte k další bráně. Ta se otevírá tlačítkem, které budete muset najít. Nejprve ale pobijte několik lovců hlídkujících mezi šrotem. Pak postupujte podél vnější stěny a dostanete se k malému domku, před kterým stojí chlapík s pistolí. Odlákejte ho nějakým zvukem a zezadu zlikvidujte. Pak v domku zmáčkněte tlačítko a z poslední brány vyběhne trojice lovců. Dva mají pálky a třetí pistoli. Probijte se na konec úrovně.

FUELLED BY HATE

Na začátku je před vámi prostranství s několika kontejnery a trojicí lovců. Doporučujeme vám postupovat systematicky, protože jako jednotlivci nejsou příliš schopní. Až zlikvidujete posledního, tak se vám otevře brána a vy můžete pokračovat až k budce s lovcem, který stále sleduje porno. Zničte rozvodnou skříň na zdi (zelené světlo) a schovejte se do stínu. Až to přijde spravit, tak ho zlikvidujte a pokračujte k jeřábu. Do toho budete muset najít nějaké palivo. To je zobrazeno na radaru jako zelená tečka, takže hledání nebude těžké. Cestou ale narazíte na dost lovců, takže s tím počítejte.

Až se dostanete ke skladišti, tak se radši ještě rozhlédněte kolem. Až seberete kanystr uvnitř, tak přiběhnou další čtyři lovci, kteří vás oddělí od jeřábu. Poponeste si kanystr alespoň o kousek a pak se dejte do nového čištění. Až bude cesta k jeřábu průchozí, tak k němu doneste kanystr, vyjděte po schůdkách a natankujte ho. Pak ho můžete použít, což přiláká pozornost dalších lovců. Otevřou vám branku, kterou můžete pokračovat dál. Zabijte dvojici pohybující se u jeřábu a projděte nově otevřenou brankou. V betonové ohradě je díra vedoucí do podzemí, jakmile se k ní přiblížíte, tak na vás vyběhne dvojice lovců. Alespoň jednoho odlákejte během a druhého si pak vychutnejte.

Podchodem se dostanete k lisu na šrot. Po dlouhém schodišti vlevo vyjděte nahoru a dejte si pozor na lovce s pistolí. Až ho zlikvidujete, po rampě sejděte do prostoru za plotem, kde hlídkuje další početná skupinka. Buď je zlikvidujte jednoho po druhém, nebo se ukažte a vylákejte je po rampě na lis. Pokud máte dost hřebíků, tak je postřílejte. Až budou všichni mrtví, tak se vám otevře branka k jeřábu, kterým odstraníte lednici blokující průchod. Tím ale vylákáte další početnou skupinku lovců s pistolemi. Doporučujeme vám postřílet je, protože dostat se jim do zad není vůbec jednoduché. Po schodech se dostanete do známé části úrovně. Najděte velkou bránu, před kterou stojí poslední protivník.

GROUND FOR ATTACK

Vejděte do vstupní chodby zoologické zahrady a pokračujte do prvních dveří vpravo. Seberte lano a uškrťte lovce za dalšími dveřmi. Chodbou chodí ještě jeden, tak si ho vychutnejte a pak pokračujte do samotné zahrady. U sebe máte mačetu, kterou můžete přeřezat provaz na mříži vpravo. Probojujte se až na chodníček, na kterém vidíte torzo sochy slona. Uložte si hru, protože dál půjde do tuhého.

V oblasti před vámi hlídkuje početná skupinka lovců, kteří stále mění své trasy. Jsou téměř stále na doslech, takže se co nejvíce pokoušejte o jejich vylákání. Pokud je budete sledovat do středu oblasti, tak vám hrozí, že vás uvidí některý další lovec. Když zabijete alespoň ty dva nejbližší, získáte prostor pro útěky. Jakmile některého z lovců vylákáte během, tak je můžete sejmout při jejich návratu na původní trasu. Vaším úkolem je najít páčidlo, protože na konci této oblasti je zamčená branka. Páčidlo najdete v bývalém výběhu pro medvědy (na plotě je velký obrázek medvěda). Až ho budete mít, tak se nejprve vraťte do vstupní budovy, kde ze zamčené místnosti získáte brokovnici. Pak použijte páčidlo na zamčenou branku a pokračujte dál.

Dostáváte se do prostoru restaurace. V podchodu přímo naproti brance určitě snadno zlikvidujete prvního lovce. Pak pokračujte nahoru po schodech za podchodem a počkejte si na dalšího hlídkujícího protivníka. Pak běžte doleva a dostanete se do zad střelci, který stojí přímo před vchodem do restaurace. Zlikvidujte ho a můžete si vzít jeho uspávací pušku. Pak pokračujte do restaurace a druhým vchodem vyjděte ven. Stačí zlikvidovat poslední dva lovce a otevřít bránu vedoucí do tunelu.

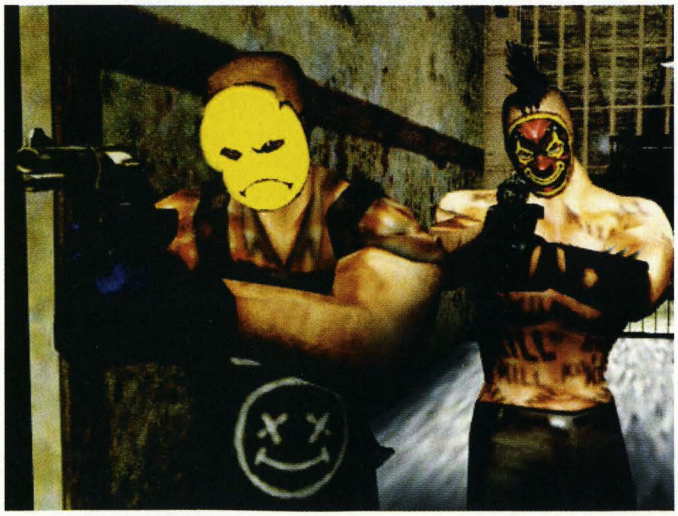
STRAPPED FOR CASH

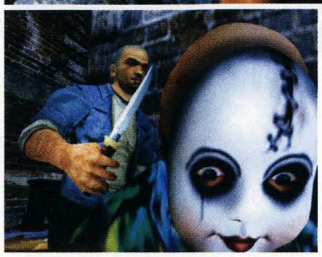
Projděte domem vlevo a až dojdete ke dveřím, tak si počkejte na správnou pozici lovce před vámi. Po jeho snadné likvidace pokračujte doleva a za plotem zalezte do stínu vlevo. Z domu před vámi vyjde lovec s revolverem, kterého si můžete také vychutnat. Za dveřmi v rohu najdete prvního z vašich 4 příbuzných, které zde drží. Abyste uspěli, musí alespoň jeden z nich

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Pohled z vlastních očí/míření
- **Křížek »** Rychlý útok/střelba
- **Čtvereček »** Silnější útok/nabíjení
- **Kolečko »** Přehazování zbraní
- **Trojúhelník »** Interakce s okolím
- **R1 »** Běhání
- **R2 »** Úkroky doprava
- **L1 »** Míření
- **L2 »** Úkroky doleva





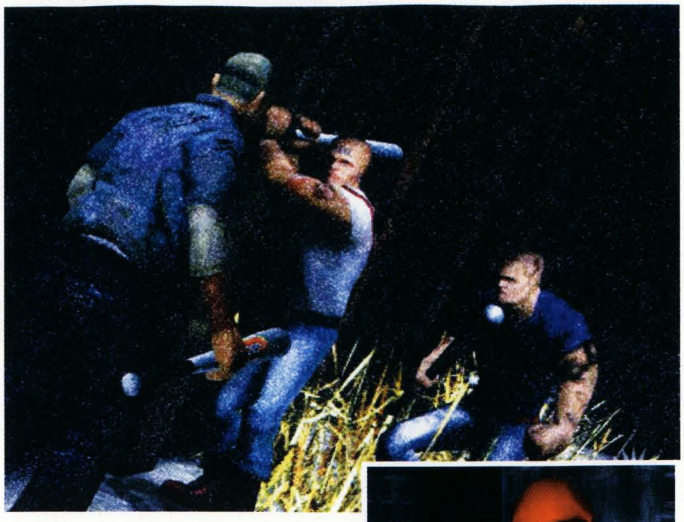
přežít. Střepem mu přeřízněte provaz, vezměte si revolver a pokračujte do nejbližšího výběhu. Zalezte do stínu nalevo od díry v plotě a zaťukejte na skálu. Tím přilákáte nejbližšího lovce, kterého můžete ze stínu pohodlně zastřelit. Ve výběhu jsou ještě dva lovci s mačetami a jeden s uspávací puškou. Pokuste se ještě dva dostat revolverem a posledního znehybněte svou uspávačkou. Dokud je mátožný, tak seberte nějakou mačetu a zlikvidujte ho.

Za výběhem běžte doprava a za rohem uvidíte druhou příbuznou. Počkejte si na lovce s revolverem a až půjde od vás, použijte uspávačku. Pak ho dodělejte mačetou a podobně postupujte s lovcem za úzkým tunelem. Vezměte revolver a postupujte k další bráně. Za ní najdete dům, ve kterém je třetí příbuzný. Dírou mezi prkny zastřelte lovce s revolverem. Nyní máte dost munice na to, abyste postříleli tříčlennou skupinku lovců u dalšího výběhu. Pokračujte do budovy, ve které musíte zabít dalšího střelce. Pak můžete propustit poslední příbuznou. Venku se objeví nová dvojice lovců, takže na cestě ke žraločí hlavě si dávejte pozor. Uvnitř nejprve zabijte dva hlídkující lovce a pak proběhněte do malého obchůdku, ve kterém najdete za pultem tlačítko. Tím si otevřete východ, do kterého musíte proběhnout (pozor na novou dvojici lovců).

VIEW OF INNOCENCE

Před vámi je úroveň plná střelby. Vezměte cihlu ležící přímo před vámi a rozbijte skleněné dveře krámku vpravo. Uvnitř najdete revolver a nějaké náboje. Pak pokračujte podél desek uprostřed haly a za rohem uvidíte dvojici lovců. Jejich pozornost se dá odlákat jen velmi špatně, takže radši rovnou přeběhnete ke květináči před nimi a skrčte se za ním. Z této pozice je oba zastřelte a pak si prostřílejte cestu až ke schodišti. Pokračujte do prvního patra, kde budete ještě na schodech napadeni. Nyní musíte bohužel celé patro obejít.
U protějších schodů se vám v tom pokusí zabránit trojice lovců. Prostřílejte se tedy až ke schodišti do druhého patra. Tím se prostřílejte až k obchůdku, před kterým zaujmou pozice dva lovci. Zlikvidujte je a uvnitř seberte za pultem vlevo videokazetu, jejíž nalezení bylo vaším prvním úkolem.

Vaším druhým úkolem je najít videokameru. Hala obchodního domu se ale zaplnila novými lovci. Nyní si dávejte pozor také na obchůdky, protože lovci mohou být uvnitř. Stejnou cestou jako před chvílí se prostřílejte až ke schodům do přízemí. U nich je krámek s podivnou tapetou, ve kterém stojí jeden z lovců za prodejním pultem. Zastřelte ho a v pravém zadním rohu seberte videokameru. Nyní zastřelte výkladem oba lovce před krámkem a prostřílejte se do červeně nasvětleného baru naproti. V jeho zadní části najdete schodiště, pod kterým musíte zapnout elektřinu. Pak vyběhněte zpět do baru a pusťte si televizi.



DRUNK DRIVING

Před vámi jsou dva malé domky. V tom druhém drží lovci opilce, kterého musíte zachránit. Odlákejte lovce stojícího přede dveřmi a zlikvidujte ho. Pak uvnitř vyzvedněte opilce a pokračujte s ním až ke kontejneru, který je schován ve stínu. Odložte si zde opilce (podívejte se na něj a zmáčkněte △) a pokračujte k řadě sloupů, které využijete jako úkryt při další vraždě. Pak se vraťte pro opilce a pokračujte k bráně, která se vám díky němu odemkne. Na další ulici narazíte na trojici lovců. Nejprve si ale ve stínu vlevo odložte opilce. Pak se ve stínu velké nádrže přibližte ke skupince lovců a rozhoďte je třeba cihlou. Jakmile se rozejdou, sledujte toho nejbližšího. Až se jeho kumpáni otočí, tak ho zlikvidujte a zaběhněte za plot, kde se schováte v dalším stínu. Pokud za vámi běžel jen jeden lovec, tak máte vyhráno. Zlikvidujte zbývající dvojici a s opilcem doběhněte k další brance.

Na další ulici vás opět čeká trojčlenná skupinka. Zleva oběhněte dům naproti přes ulici, projděte podél nákladního auta a zalezte si do výklenku se sloupem. Kolem něj prochází pravidelně jeden z lovců. Až ho zlikvidujete, tak se schovejte zpět do stínu a počkejte si, až si jeho kumpáni všimnou mrtvoly. Po chvilce se otočí zády a vy můžete dokončit své dílo. Pak běžte do domu s hořícími barely a z chodby vylákejte ven posledního lovce. Až ho zlikvidujete, tak spolu s opilcem projděte domem k další brance. Opilce nechte uvnitř a sami pokračujte do ruiny naproti, odkud musíte vylákat další trojici lovců (v prostoru ruin se nedá potichu chodit).

Pak postupujte ke kostelu a vyčistěte cestu k další brance. Tu hlídá tlustý lovec s brokovnicí. Vylákejte ho na roh a zlikvidujte ho při návratu na pozici. Seberte jeho brokovnici a připravte se na závěrečnou přestřelku. Kolem staré hrobky na vás totiž skupinka lovců s revolvery a brokovnicemi. Využijte hrobů jako krytu a všechny zlikvidujte. Pak s opilcem vběhněte do hrobky.

GRAVEYARD SHIFT

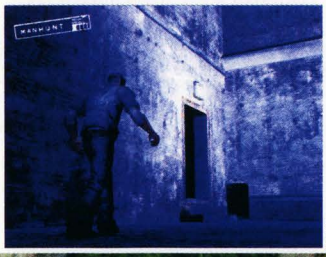
Následující úroveň budete celou absolvovat se střelnou zbraní. Vyběhněte po schodech na povrch a zastřelte hlídkujícího lovce. To přiláká pozornost jeho dvou kolegů, které určitě také snadno zvládnete. Postupujte směrem k vysokozdvižnému vozíku a na scéně se objeví čtveřice střelců. Zlikvidujte je a zatáhněte za páku ve strážní budce. Tou si totiž otevřete bránu před zadním vchodem do továrny. Prostřílejte se davy v první hale a v té druhé vás video upozorní na vypínač pod úrovní podlahy. Dírami v podlaze postřílejte lovce o patro níž a pak doběhněte k vypínači. Výtah je téměř přímo nad ním. Zmáčkněte tlačítko vedle něj a rychle na něj vběhněte. Připravte se na lovce, který vás bude obtěžovat cestou nahoru.

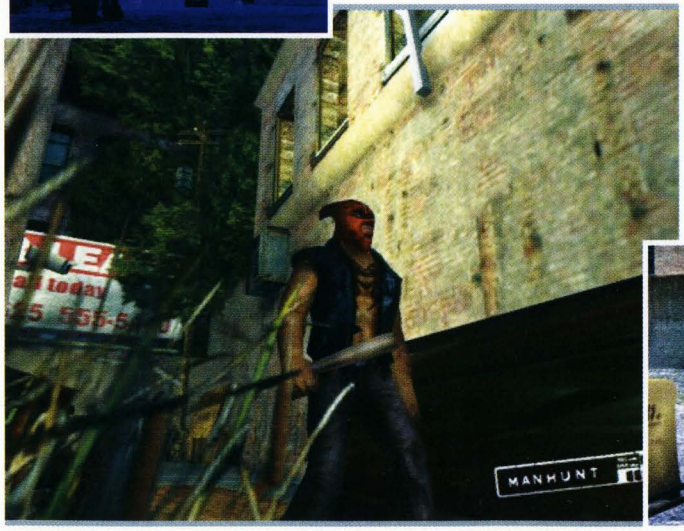
Po ochozu se prostřílejte až na střechu malé kontrolní budky.

Otvorem v ní seskočte dolů a pak pokračujte skleněným tunelem k dalšímu výtahu. Tlačítko je opět vedle něj, takže na něj musíte rychle přeběhnout. Nahoře zastřelte posledního lovce v hale a pokračujte do proražené ventilace. Na druhé straně seskočte dolů a pokračujte za roh. Budete se muset prostřílet jídelnou a chodbou do kontrolní místnosti. V té zmáčkněte tlačítko na kontrolním panelu a čekejte návštěvu. Prostřílejte se po schodišti do přízemí a pak vyběhněte dveřmi ven.

MOUTH OF MADNESS

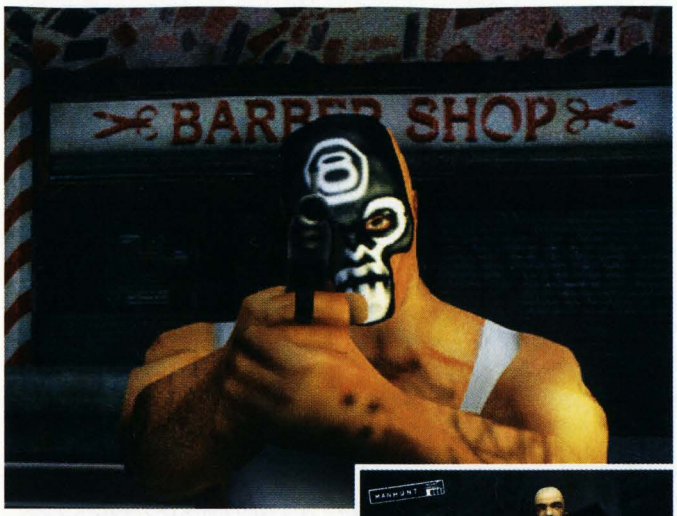
Nejprve seberte drát na škrcení a pak jděte k cele s elektrickým křeslem. Zapněte proud a odběhněte za roh. Až přijde lovec z druhé místnosti, tak ho uškrťte. S jeho sekáčkem vyběhněte ven a schovejte se ve stínu za sloupy. Nejbližšího lovce nalákejte mezi sloupy lahví a zbývající dva lovce se sekáčky dostaňte ze stínu stromů. Střelce na ochozu pak vylákejte přímo na sebe a až k vám poběží, tak se schovejte pod schody. Při návratu na pozici ho pak sejměte zezadu. Rozhodně si vezměte jeho pistoli a dveřmi se zeleným světlem projděte do prostoru skleníků. Zde zastřelte jednoho z hlídkujících lovců a až přiběhnout ostatní, tak si zastřílejte. Po likvidaci posledního se porozhlédněte po mříži, kterou hlídá osamocený lovec. Proběhněte skladištěm a u strážní věže zastřelte dalšího. Pak se vraťte ke sklenícům pro kanystr, který je na radaru označen jako zelená tečka. Ten doneste až k zazděným dveřím vedoucím do věže a pak do něj z dálky střelte. Ve věži vyběhněte po schodech až nahoru a tlačítkem na stěně si dole otevřete mříž vedoucí do další části věznice. Zde vás nečeká nic jiného než dlouhá a krvavá přestřelka. Ze vstupní haly můžete pokračovat několika směry. Doporučujeme vám pokračovat do místnosti vpravo a střelbou na sebe přilákat pozornost lovců v přízemí. Zde se vám nedostanou do zad, takže to bude celkem fér. Pak vyčistěte první patro a po jediném možném schodišti vyjděte na střechu. Střelbou přilákejte dva blázny se sekáčky a pak odrovnejte posledního lovce, který stojí na strážní věži. Jeho tělo doneste do kontrolní místnosti a tam organizátor hry úroveň ukončí.





DOING TIME

Dostáváte se do klasického vězeňského bloku. Zatím tu s vámi nikdo není, takže si v klidu dojděte pro kladivo označené na radaru. Až ho seberete, tak začne po celém bloku hlídkovat několik lovců. Vaším úkolem je provést jednu tvrdší a jednu nejtvrdší popravu (podle toho, jak dlouho podržíte za zády svého protivníka úder - sledujte barvu zaměřovače). Až se vám obě povedou, tak budete upozorněni na lovce s pálkou. Zabijte ho a jeho pálkou opět proveďte jednu tvrdší a jednu nejtvrdší popravu. Jako odměna se vám otevřou dveře na konci bloku a vy si můžete uložit hru.



Po zábavě se zbraněmi pro boj zblízka vás čeká střelecká vložka. Rychle zaběhněte do stínu vlevo. Protože dolů by měl seběhnout lovec s revolverem. Rychle ho zabijte, protože jeho zbraň budete potřebovat. Ze schodů seběhne ještě jeden neozbrojený blázen a pak už před sebou budete mít jen samé střelce. Vaším úkolem je prostřílet se celým prvním patrem, které je plné převrácených postelí. Postupujte z jedné strany na druhou a z jednotlivých cel volte taková palebná postavení, abyste bojovali vždy jen s jedním střelcem. Pozor si dávejte hlavně na rohu, protože těsně za ním je střelec s brokovnicí. Za rohem už vás toho ale jinak moc nečeká. Až zlikvidujte poslední pár střelců, tak stačí doběhnout ke vchodu do sprch.

KILL THE RABBIT

Následujte bílého králíka a vstupte do dalšího vězeňského bloku. Běžte až k brokovnici a někdo vám před nosem zavře mříž. Běžte do rohu a připravte se na útok skupinky lovců, kteří vyběhnou z různých cel. Až je postřílíte, tak se vraťte do sprch, kde je další skupinka. Běžte do úvodní místnosti a zatáhněte za páku, kterou si otevřete mříž na konci bloku. Pokračujte dál a po animaci s králíčkem se připravte na chodbu plnou dalších protivníků. Vystřelte a nalákejte tak všechny volné lovce do vaší chodby. Ve dveřích je postřílejte a pak následující chodbou jen proběhněte do nejbližších dveří vpravo. Po schodech u levé stěny obejdete několika místnosti zátaras a poslednímu lovci vpadnete do boku.

Pokračujte chodbou dál doprava a doběhněte až do velkého vězeňského bloku. Na druhé straně se objeví lovec, kterého snadno obejdete podél pravé stěny. Pak pokračujte do pozorovací místnosti, kde si uložíte hru a doplníte munici. Dole se otevřely cely a blok je plný lovců. Jděte tedy dolů a postupujte podél sloupů. Mějte trpělivost a nenechte se vyprovokovat k vybíhání. Postupně všechny postřílejte a po doplnění zdraví pokračujte do chodby pod pozorovací místností.

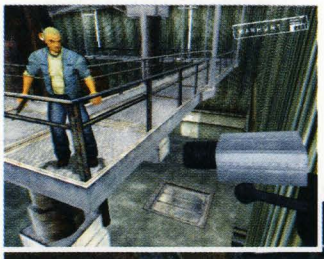
Prostřílejte se až do velké dílny, kde vás čeká skupinka na velkém prostoru. Do chodby je nenalákáte, takže vám doporučujeme ke každému přiběhnout a ustřelit mu hlavu. Pak hoďte jednu z mrtvol na plošinku pod zeleným světlem a můžete pokračovat dál. Proběhněte několika chodbami a venku postřílejte všechny členy speciálního komanda. Pak vyběhněte na vrchol věže

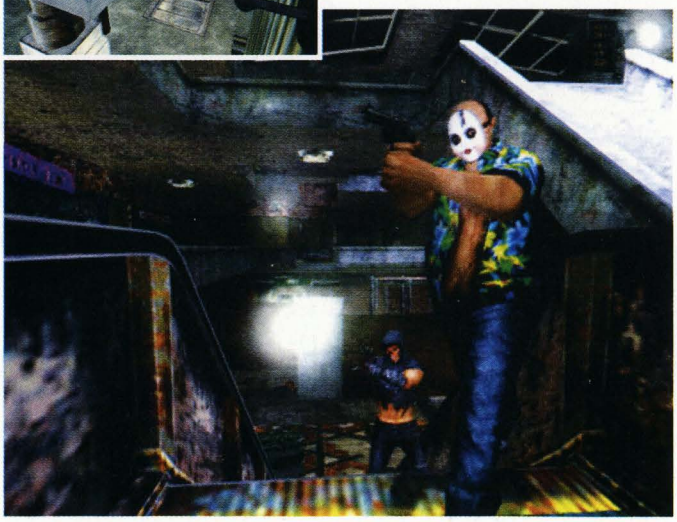
a zastřelte králíka, od kterého získáte klíč od brány. Nyní si nahoře počkejte na všechny, kteří vyběhnou za vámi. Pak se prostřílejte k bráně a utečte z věznice.

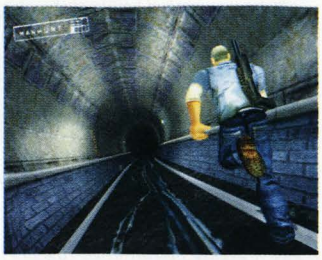
DIVIDED THEY FALL

Začínáte na ochozu, na kterém si nejprve seberte škrticí lano. Pak seběhněte po schodech dolů a běžte do malého domku vlevo, kde se můžete schovat ve stínu. Na dvorku jsou celkem tři lovci, které budete muset postupně zabít, a toto je výborná výchozí pozice. Až budou všichni mrtví, tak přijde několik dalších lovců s brokovnicemi. Ty také zabijte a pak pokračujte do domu, ze kterého všichni vyšli. Připravte si brokovnici, protože v přízemí vás čeká velká přestřelka. Lovce na konci chodby obejděte místnostmi vlevo a pak pokračujte po schodech do prvního patra.

V domě vás čeká nelehký postup. Na každém patře je několik protivníků, takže postupujte opatrně. Je zde dost výklenků, takže si vždy počkejte na jistou ránu. Opravdové problémy začnou ve třetím patře. Zde totiž poprvé narazíte na elitní lovce, kteří se s vámi nebudou párat. Pokud jim dáte šanci, aby vystřelili, tak budete mít problémy. Až doběhnete do čtvrtého patra, tak uvidíte animaci s Ramirezem. Spustí se časový limit, během kterého ho musíte za-







bít. Začněte tedy co nejrychleji postupovat směrem dolů. Musíte riskovat, protože teď pro změnu čas na žádné jisté rány nemáte. Až se dostanete ven, tak běžte ke schodům vlevo a vyběhněte na ochoz, kde můžete Ramireze sejmout jednou ranou do hlavy. Pak se prostřílejte k bráně označené na radaru modrou tečkou.

PRESS COVERAGE

V této úrovni budete muset doprovázet reportérku do jejího bytu. Popoběhněte k výkopu a vezměte si páčidlo. Reportérku schovejte v nejbližším stínu a pak postupujte k policejnímu autu, kde musíte zabít první dva policisty. Od jednoho z nich si vezměte revolver a pak se vraťte pro reportérku. Nikdy se od ní příliš nevzdalujte, protože by mohla dostat strach a rozeběhnout se za vámi. Schovejte ji vpravo za tunelem a pokračujte na roh ulice. Odtud můžete ze stínu postřílet prakticky celou policejní jednotku, která obklíčila dům. Pak běžte s reportérkou ke dveřím a ona vám je odemkne.

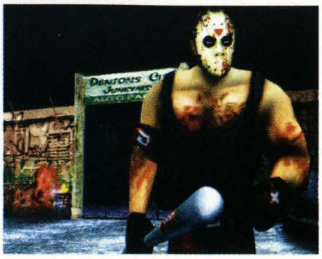
Nechte ji v přízemí a opatrně vyjděte do prvního patra. Zastřelte policistu na chodbě a pak pokračujte do bytu, který je policisty doslova přecpaný. Až všechny zlikvidujete,

běžte pro reportérku a doveďte ji do kuchyně. Konečně jste se jí zbavili a dál můžete pokračovat sami. Slezte po požárním žebříku a doběhněte na roh uličky. Počkejte si na dvojici pochůzkářů a po jejich likvidaci proběhněte po pravém chodníku do kasina. Prostřílejte se až na balkón, kde zezadu zlikvidujte odstřelovače a na kasino se vrhne celá jednotka.

Vraťte se do chodby za balkónem a počkejte si na první vlnu útočníků. Až všechny postříláte, tak doběhněte na další roh a zlikvidujte další dvojici. Nyní můžete doběhnout až ke vchodu a zlikvidovat zbývající policisty před kasinem. Běžte k policejním dodávkám a vběhněte do dvorku domu vlevo. Přes kontejner přelezte zeď a po požárním schodišti vylezte na střechu. Po likvidaci odstřelovače postřílejte zbývající policisty před stanicí metra a pak do ní vběhněte.

WRONG SIDE OF THE TRACKS

Sejděte po schodech na nástupiště, kde už na vás čekají dva policisté. Pokračujte do malého skladiště vlevo a tím projdete do chodby, kde jsou vpravo dveře se zrezavělým zámkem. Střelte do něj a pokračujte



do tunelu. Po chvilce běhu se před vámi objeví baterky zásahové jednotky, což je signál pro návrat do stanice. Zde totiž máte šanci celou situaci zvládnout. Tři muži jdou směrem ze stanice a tři z tunelu. Až je všechny zlikvidujete, pokračujte levou větví tunelu a doběhněte na malé nástupiště, kolem kterého v animaci probíhali muži ze zásahové jednotky.

Vejděte do dveří a prostřílejte se až do kontrolní místnosti, kterou najdete na konci chodby vlevo. V té zatáhněte za páku pod červeným světlem, čímž obnovíte dodávky proudu. Vyběhněte zpět do tunelu, kde vás čeká další tříčlenná skupinka. Přivítejte ji na služebním nástupišti a pak doběhněte do počáteční stanice. Naskočte do soupravy metra a popojeďte do další stanice. Zde nejprve postřílejte policisty na nástupišti a pak postupujte po schodech nahoru. Pokuste se část policistů nalákat na nástupiště a zbytek budete muset postřílet v pozicích. Pak už zbývá jen jedno schodiště a poslední policista za stánkem se zmrzlinou.

TRAINED TO KILL

Začínáte na malém prostranství před stanicí metra. Potichu zlikvidujte nejbližšího policistu a pak pokračujte do budovy vlevo. Zde se musíte chodbou prostřílet až na nástupiště nákladního nádraží. Stále si ale dávejte pozor na svá záda, protože policisté mají tendence útočit. Na konci nástupiště najdete páčidlo, kterým si otevřete bránu za přistaveným vlakem. Před vámi je velká část nákladního nádraží. Zastřelte jednoho policistu a stáhněte se

za vstupní bránu nebo zaběhněte do nějakého otevřeného vagónu. Pokud máte dobrou pozici, tak postřílíte všechny protivníky v této části nádraží.

Až bude kolem vás klid, tak najděte hromadu beden, mezi kterými hlídkují dva policisté. Za bednami je pootevřená brána, která vede do druhé části nádraží. Střelbou k bráně přilákáte spoustu policistů s brokovnicemi, tak s tím počítejte. Pak si najděte další dobrou pozici a střelbou na sebe přilákejte zbytek policistů ze druhé části. V té se musíte porozhlédnout po modrém vagónu, na který můžete po žebříku vylézt (je zhruba uprostřed druhé části nádraží). Z něj se rozeběhněte směrem ke třetí části a přeskákejte do ní po střechách vagónů. Zde vás čeká zásahová jednotka vyzbrojená samopaly. Opět použijte osvědčený postup. Najděte si pozici se zajištěnými zády a pusťte se do jejich likvidace. Až je postřílíte, tak na druhé straně této části najděte vrata s řetězem, který můžete klidně rozstřílet. Za vraty vás bohužel opět chytí.

BORDER PATROL

Policisté vás dovezou do garáže, ve které najdete pouze škrticí lanko. Seberte ho a tlačítkem u vrat si otevřete cestu ven. Zlikvidujte policistu, který vejde dovnitř, a venku pokračujte směrem do kopce vpravo. Mezi živými ploty se budete muset prostřílet až k malému domku, za kterým začnete opět klesat. Až doběhnete k dlážděné cestě, tak vás animace upozorní na menší protiútok. Připravte se na velmi nepříjemný boj.

Do středu zahrady vyběhne tým vojáků, kterých se budete muset zbavit. Doporučujeme vám nalákat je ke vstupu do zahrady, u kterého začínáte. Zde je můžete dostat krásně z boku, aniž by vás zasáhli. Dál rozhodně nepostupujte k hlavnímu schodišti, které vede k sídlu. Zde je odpor příliš silný. Místo toho proběhněte kolem kašny a pokračujte do zadní části zahrady. Zde se prostřílejte kruhovým bludištěm k bočnímu schodišti, u kterého se začněte chovat opatrně. Vpadněte do zad hlídkujícímu vojákovi a pak přejděte k nejbližšímu vchodu do domu. Po točitém schodišti vyběhněte až do nejvyššího patra a na balkónech zastřelte oba odstřelovače. Tmavé průchody mezi balkóny použijte jako skrýše, ze kterých snadno zlikvidujete své pronásledovatele. Pak použijte odstřelovačky a pokuste se zabít alespoň několik vojáků před sídlem. Nakonec se prostřílejte podél sídla až k jeho rohu, za kterým najdete schodiště vedoucí do sklepa.

KEY PERSONNEL

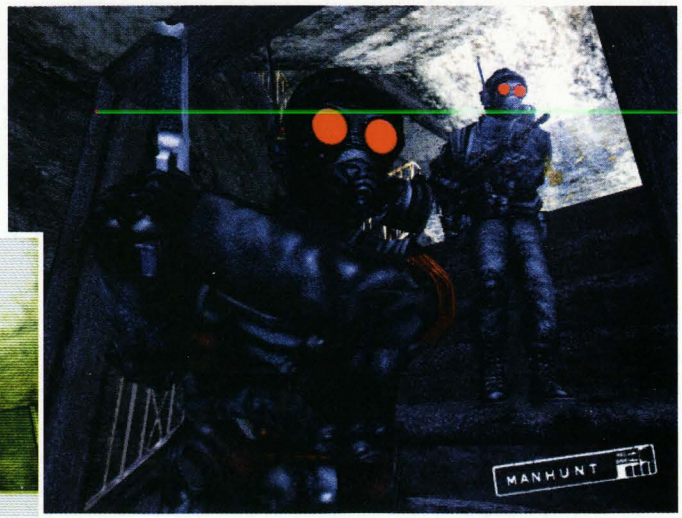
Uvnitř sídla vás samozřejmě také nečeká nic dobrého. Vyjděte na chodbu a běžte směrem doleva. Zde vám doporučujeme nejprve zastřelit lovce v hale a pak na chodbě postřílet všechny jeho rozzuřené kolegy. Až bude kolem klid, tak si doplňte munici a pokračujte směrem k zelené tečce na radaru. Cestou likvidujte kamery, které prozrazují vaši polohu. Po chvilce se dostanete k baru, kde vám doporučujeme nepřehlédnout velmi praktický stín za barovým pultem. V místnosti za barem hraje velitel bezpečnosti se svými kumpány kulečník, takže ho budete muset vyrušit. Doporučujeme vám vylákat je střelbou a schovat se za zmiňovaný pult. Odtud celou skupinku postřílejte a pak si z velitelovy mrtvoly vezměte přístupovou kartu.

Teď se musíte prostřílet do velké haly, která je kousek od baru. V její levé části si uložte hru a pokračujte do dveří přímo naproti vám (nechoďte nahoru po schodech). Po schodech seběhněte do sklepa a prostřílejte se až do malé kontrolní místnosti, ve které tlačítkem na stěně aktivujete výtah. Vraťte se na schodiště a rovnou vyběhněte až do prvního patra. Zde zlikvidujte menší skupinku lovců hlídkujících na chodbě. Postupujte patrem dál a po chvilce se dostanete k výtahu, kterým vyjedete do nejvyššího patra.

DELIVERANCE

Vaším prvním protivníkem v úrovni bude Pigsy. Bohužel jste přišli o všechny zbraně, takže to proti motorové pile nebudete mít jednoduché. V poměrně malém prostoru plném stínů jsou schovány celkem tři zbraně na jedno použití. Naučit se je najít je stěžejní. Jakmile budete znát jejich pozice, tak se pusťte do svého protivníka. Musí se vám povést celkem tři útoky zezadu. Pak Pigsy prořízne zámek na dveřích, které najdete nad krátkým schodištěm. Pronásledujte ho a házením cihel ho vyděste tak, že vyběhne na hlavní schodiště. V nejvyšším patře je nad schodištěm velká díra zakrytá pouze pletivem. Vaším úkolem je vylákat Pigsyho dvakrát na toto pletivo. Po druhé se pod ním protrhne a vy můžete s jeho pilou pokračovat dál.

Pilou se pokuste rozřezat dveře a ven vyběhne pět lovců s puškami. Utečte až do první části úrovně, kde si můžete vychutnat trojici, která vás sleduje. Pak vezměte jejich zbraně a zastřelte dvojici, která zůstala hlídat u dveří. Jakmile budou všichni mrtví, tak se vraťte pro pilu, kterou se prořežete do Stalkwaterovy kanceláře. Vaším posledním úkolem je pomstít se. Nechte ho vystřílet munici a pak si ho vychutnejte motorovou pilou.



Lord of the Rings: Return of the King

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Nadprůměrně kvalitní využití skvělé licence a konečně dobrý *Pán prstenů* na PS2.

Filmu jsme se ještě nedočkali, ale aspoň se můžeme zatím zabavit u hry...

THE PATH OF THE WIZARD

Helm's Deep

V této první krátké úrovni se seznámíte se základními údery a principy hry. Nejprve si na Uruk-hai bez štítů vyzkoušejte rychlé údery (⊗). Po nějaké době bude proražena cesta ke zdi a na scéně se objeví Uruk-hai se štíty. Ty nemůžete rychlým útokem zranit, takže musíte použít tvrdší útok vedený zespodu (△). Tím svého protivníka připravíte o štít a pak ho můžete v klidu dodělat. Až doběhnete ke zdi, vylezte po žebříku na ochoz a útokem vedeným na dálku (podržte L1) zlikvidujte střelce na vzdálené baště. Pak se objeví další skupinka, po jejíž porážce musíte použít lano uvázané na kotvě (zmáčkněte u něj L1). Dole pod hradbami stejným způsobem použijte tři velké balisty. Použitím té třetí vyhodíte do vzduchu vozík plný výbušnin a ukončíte tak úroveň.

The Road to Isengard

Úroveň začíná na pěšině, na které se vám budou do cesty stavět menší skupinky Uruk-hai. Kromě nich ještě podél cesty občas narazíte na lučištníky, kterých byste se měli vždy co nejrychleji zbavit. Jako velmi účinné se ukáží vozy s výbušninami, které může Gandalf svými útočnými kouzly vyhodit do vzduchu (vaše hůl se na ně automaticky zaměří). Po nějaké době se dostanete k prvnímu checkpointu, za kterým se vám otevře výhled na velké kruhové prostranství. Zde musíte pomoci několika Entům odrazit útok Sarumanových orků. Celkem jich budete muset zabít 75 (sledujte ukazatel v pravém horním rohu). I když to zní dost hrozně, není to nic těžkého.

Po odražení útoku Enti prorazí zával a vy můžete pokračovat dál. Po krátkém úseku vedoucím lesem se dostanete do otevřené krajiny. Až uvidíte na pozadí věže s lučištníky, tak opět použijte svá útočná kouzla. Pod každou věží je vůz s výbušninami, takže je můžete všechny vyhodit do vzduchu. Pak přeběhněte přes most a probojujte se až k malé přehradě s vodním mlýnem. Zde uvidíte, jak se jeden z Entů pokouší přehradu protrhnout. Bohužel ho při tom otravují lučištníci, jejichž hořící šípy ho vždy na chvíli zapálí. Vaším úkolem je likvidovat lučištníky na obou březích říčky, čímž umožníte Entovi protržení přehrady (sledujte ukazatel jejího poškození).

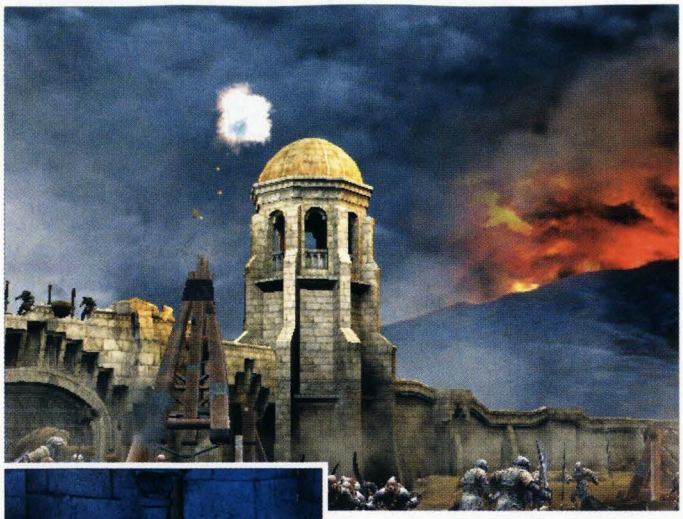
Minas Tirith - Top of the Wall

Na hradbách Minas Tirith vás čeká nelehký úkol. Musíte odrazit mohutný útok, při kterém budete stát proti mohutné přesile. Z počátku se na vás pohrnou protivníci hlavně po žebřících, které musíte co nejrychleji skopnout (běžte k žebříku opřenému o hradby a zmáčkněte ◎). Na mapě hradeb jsou žebříky zobrazeny jako červené tečky, takže budete mít stále přehled, jak to kde vypadá. Zvlášť pokud se na některém místě nashromáždí více žebříků, tak neváhejte a běžte tam.

Po nějaké době bude bitva přerušena animací, ve které uvidíte dvě velké dobývací věže tlačené trolly. Ty se na mapě zobrazí jako větší a blikající červené body. Jejich zničení je vaší prioritou, protože pokud se opřou o hradby, tak můžete očekávat obrovské vlny protivníků. Pokud je dobývací věž nalevo od středu hradeb, tak ji můžete zničit pomocí katapultu (najdete ho na věži nalevo od středu hradeb). Když se ale věž objeví vpravo, tak ji zničíte jen pomocí útočných kouzel. Celkem budete muset zničit čtyři věže a u té poslední nemůžete zabránit jejímu úspěšnému přeražení k hradbám. Až ji zničíte, tak následujte ostatní vojáky k hlavní bráně, která na konci úrovně bohužel nevydrží nápor beranidla.

Minas Tirith - The Courtyard

Poslední úroveň Gandalfovy cesty je velmi nepříjemná. Celá se odehrává na malém nádvoří, kde je vaším úkolem krýt ústup žen do pevnosti. Celkem jich budete muset ubránit 200, což vám chvilku potrvá. Na začátku si šetřete kopí zabodnutá uprostřed nádvoří. Jednoduše odrážejte všechny vlny útočících protivníků. Po nějaké době se u brány na pozadí objeví lučištníci, kterých se musíte co nejrychleji zbavit. Zhruba v polovině úrovně se začnou na scéně objevovat Uruk-hai se zeleným ukazatelem zdraví. Proti nim je velmi důležité používat kryt, který je rozhodí. Pak použijte pár úderů vedených zespodu, protože jinak je nezraníte. Poslední fáze začne, až zachráníte 150 žen. Na scéně se objeví trollové, na které vám doporučujeme nejprve použít kopí, která jsme zmiňovali na začátku (zabijí totiž trolla jediným zásahem). Pak už je to jen na vaší schopnosti



přežít, protože počet trollů je neomezený.

THE PATH OF THE KING

Paths of the Dead

Vašimi jedinými protivníky v této úrovni budou nemrtví. Celá úroveň je dost lineární, takže se můžete v klidu soustředit na boj. Častou překážkou na vaší cestě bude velký kámen, který vám zahradí cestu. Odstraníte ho tak, že porazíte všechny nemrtvé, kteří se kolem vás objeví. Dalším zvláštním bodem úrovně je vytažený padací most. U něj nejprve zastřelte lučištníky na protějším ochozu a pak třikrát použijte kolo napravo od mostu. Tím most spustíte na zem a můžete pokračovat dál. Podobná situace vás potká, když se dostanete k zavřené bráně (přes propast musíte shodit sochu, která vám pak poslouží jako most). Zde se ale ke kolu musíte nejprve probojovat po římse vedoucí pod spadlou sochou. Poslední velký boj vás čeká na můstku v obrovské hale plné mrtvých. Zde musíte porazit celkem 35 nemrtvých, aby se vám otevřela cesta vedoucí na konec úrovně.

The King of the Dead

Před vámi je první souboj s opravdu velkým protivníkem. Budete totiž muset porazit krále nemrtvých. Na začátku se zanoří do země a objeví se na úplně jiném místě. Okamžitě po svém objevení použije neblokovatelný úder, takže mu nechte prostor. Průběžně si na vás bude přivolávat nemrtvé rytíře a lučištníky. Po porážce celé vlny protivníků na vás zaútočí osobně, což je vaše příležitost k útoku. Vykryjte jeho sérii tří úderů a pak použijte například Orc Hewer, který je proti němu docela účinný.

Po odražení prvních dvou vln na vás král použije útok větrem. Před ním se musíte schovat za kamenem, který se bude pomalu rozpadat. Následují další vlny nemrtvých a osobní útoky. V této fázi souboje ale používá série pěti úderů, tak si na tuto změnu dejte pozor. Po králově porážce musíte utéct z bortící se jeskyně (poběžíte stejnou trasou jako v předchozí úrovni). Váš útěk se ale pokusí zastavit nemrtví, které budete muset vždy co nejrychleji pobít. Celkem vás čekají tři souboje o zničení kamenů blokujících cestu.

The Southern Gate

Skupina vedená Aragornem se dostává k jižní bráně. Jakmile se k ní přiblížíte, tak se brána zavře a z hradeb seskočí troll. Pokuste se ho zabít jedním z kopí, která najdete po obou stranách mostu. Pokud se vám to nepovede, tak ho oběhněte a pokuste se ho od brány rozstřílet lukem (pokud nehrajete jako Gimli). Jakmile je troll mrtev, tak vás čeká bitva s obrovským množstvím nepřátel. Jejich řady jsou nekonečné, takže budete muset postupovat, aniž byste si cestu úplně vyčistili. Vaším úkolem je použít všechny tři katapulty, které najdete po stranách cesty vedoucí k bráně.

OVLADANI

CO JE CO

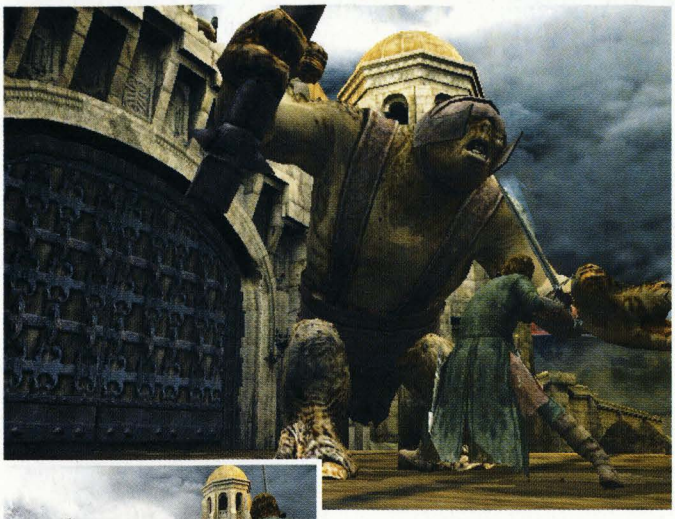
- **Levý analog** » Pohyb
- **Křížek** » Rychlý úder
- **Kolečko** » Kop (rozhodí protivníka)
- **Čtvereček** » Blokování úderů
- **Trojúhelník** » Úder zespodu (zničí štít nebo brnění)
- **R1** » Interakce s okolím
- **R2** » Dodělání protivníka ležícího na zemi
- **L1** » Použití zbraně pro boj na dálku
- **L2** » Úskok dozadu
- **R1+R2+L1+L2** » Použití speciální schopnosti postavy

Po použití posledního katapultu se probojujte k pravé věži, která se po jednom ze zásahů zhroutila. Přeběhněte po troskách dovnitř a po žebříku vylezte na hradby. Zde se probojujte až k druhému trollovi, kterého musíte opět rozstřílet. Až bude mrtev, tak postupujte do prostoru nad bránou, kde se v krátké animaci na scéně objeví Mumakil. Ten nese na zádech velkou konstrukci plnou lučištníků. Vaším dalším úkolem je rozstřílet tuto konstrukci. Po jejím zničení postupujte ke kolu, kterým si otevřete bránu. Pak vylijte horký olej na protivníky pod sebou, seběhněte dolů a probojujte se na druhou stranu brány.

Pelennor Fields

Vaším prvním úkolem v této velkolepé bitvě bude zlikvidovat celkem 60 protivníků. Půjde o vám již známé orky a jižanské pěší rytíře. Pokud jste poctivě vylepšovali svou postavu, tak by vám to nemělo činit větší problémy. Pak se na scéně objeví první Mumakil, kterého budete muset zničit kombinací svých šípů a připravených balist. Odrazte útoky pěších bojovníků a seběhněte do širokého kaňonu pod vámi (cesta dolů je označena šípy, které určitě nepřehlédnete). Přeběhněte na druhou stranu a aniž byste se zdržovali bojem, tak na druhé straně vyběhněte podobnou cestou na skálu lemující bojiště. Stejným způsobem jako před chvílí zničte druhého Mumakila.

Nyní se na konci celého bojiště (na druhé straně, než ze které přicházejí vaši protivníci) objeví Witch King, který bude útočit na Eowyn s Merrym. Jejich ukazatel zdraví vidíte vlevo nahoře. Co nejrychleji tam doběhněte a několika zásahy Witch Kinga zažeňte. Nyní se budou na scéně objevovat Mumakilové na náhodných stranách bojiště, takže bohužel občas musíte přeběhnout z jedné strany na druhou. Do toho se bude průběžně objevovat Witch



King, takže musíte sledovat zdraví svých přátel. Úroveň končí zabitím Witch Kinga.

The Black Gate

Na začátku této úrovně si můžete vybrat jakoukoliv postavu. Doporučujeme vám vybrat si někoho, kdo má střely se schopností zapálit protivníka. Velmi vám to usnadní závěr úrovně. Na začátku budete muset porazit bojovníka, který se vizuálně podobá Sauronovi. Nepoužívá ale žádné speciální útoky, takže ho můžete snadno zabít. Po jeho smrti se na vás začnou valit početné vlny orků. Vaši spolubojovníci vám příliš nepomohou, takže to nebude nic jednoduchého. Navíc nikdo ze společenstva nesmí zemřít, takže na ně musíte navíc dávat pozor (v klidných chvílích se pomalu léčí).

Vaším prvním úkolem je zabít celkem 6 velkých orků, kteří mají vlastní ukazatel zdraví. Použijte na ně kopí, která jsou vám k dispozici v několika stojanech. Až zabijete první tři, tak se na vás začnou orci valit ze všech stran. V této fázi se starejte jen o protivníky s ukazatelem zdraví, protože všechny jednoduše pobít nedokážete. Až zabijete posledního, tak budete muset čelit útoku tří Nazgulů. Vaší jedinou šancí je oheň, na který jsou velmi citliví. Pokud jste si vybrali dobrou postavu, tak je velmi snadno rozstřílíte.

THE PATH OF THE HOBBITS

Escape from Osgiliath

Tato úroveň se celá odehrává v poměrně nepřehledném městě Osgiliath. Vaším hlavním úkolem je nalézt cestu vedoucí po nejrůznějších žebřících a schodištích. Kamera vám naštěstí vždy napoví, kam cesta vede. Až se poprvé dostanete na jednu ze střech, tak se v pravém horním rohu obrazovky ukáže symbol Fell Beast. Dokud se budete zdržovat na střeše, tak se bude ukazatel postupně zbarvovat do červena. Pokud se naplní celý, tak Froda napadne Nazgul, což znamená konec úrovně. Zbarvování ukazatele zastavíte tím, že zalezete do nějakého přístřešku nebo najdete pokračování cesty.

V jednom z domů budete ze střechy slézat po obzvlášť dlouhém žebříku. Až v této budově vyběhnete po schodišti na ochoz se zvony, tak do jednoho z nich kopněte a on vám prorazí cestu ven. Dál pokračuje úroveň ve stejném stylu jako předtím. Na jejím konci se dostanete do kanálu, ve kterém narazíte na bránu s několika orky. Nejprve pobijte všechny řadové protivníky a pak se pusťte údery zespoda do jejich velitele. Až ho zbavíte brnění, tak už ho snadno rozsekáte. Pak stáhněte bránu a doběhněte na konec kanálu.

Shelob's Lair

První část úrovně se odehrává v bludišti chodeb, které jsou plné pavouků. Ti by mohli Samovi dělat problémy, pokud nepoužijete naši metodu. Stačí jeden úder zespodu a pavouk se otočí na záda. Pak použijte útok určený k dodělání ležících protivníků (zmáčkněte R2) a pavouk je mrtvý. V bludišti chodeb musíte najít dvojici hořících pochodní, za kterými vidíte podlahu pokrytou malými pavouky. Hoďte na ně pochodeň a oni se rozestoupí. Na podobné skupinky pavouků budete narážet poměrně často, takže se naučte pořádně házet pochodní. Stejným způsobem se zbavíte také pavučiny, která je natažená přes celou chodbu.

Po chvilce se dostanete ke skupince orků. Použijte elfí plášť a proběhněte kolem nich, aniž byste upoutali jejich pozornost. U druhé skupinky to bude těžší. Zde musíte nejprve vylézt na římsu vpravo a z ní na ně shodíte hromadu balvanů. Následuje několik úseků, ve kterých musíte uvážlivě použít hořící pochodně na vyčištění cesty. Na konci úrovně budete bojovat s Odulou. Použijte na ni svou nejlepší sérii úderů a poctivě vykrývejte její útoky. Po několika úspěšných útocích se stáhne a vy budete muset bojovat se skupinkou pavouků. Postup opakujte, dokud ji nezabijete.

Cirith Ungol

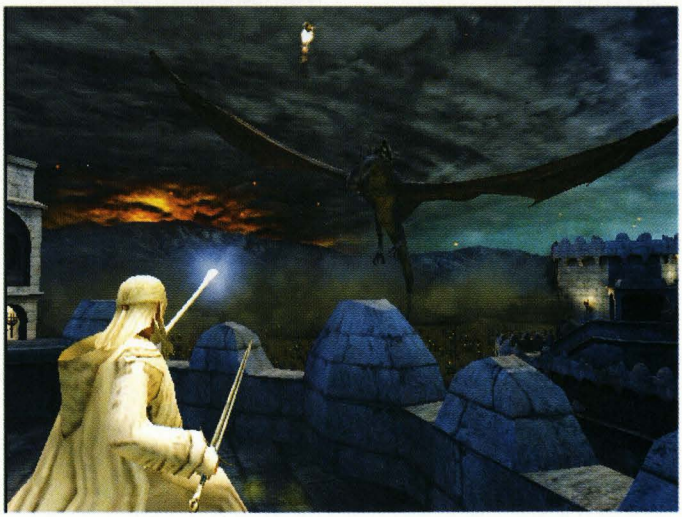
Tak v této úrovni si Sam pořádně zabojuje. Jak můžete vidět v pravém horním rohu hned na začátku, vaším prvním úkolem je zabít celkem 80 orků. To pro Sama nebude lehký úkol. V první místnosti se můžete naučit používat žhavé uhlíky, kterými můžete podpálit celou skupinku orků (musíte je k ohni přilákat). Pak se poprvé utkáte s velkým orkem, kterému musíte nejprve zničit brnění a pak se teprve můžete pustit do jeho zdraví. Až budou všichni mrtví, tak použijte páku na druhé straně úrovně a spusťte si padací most. Po něm se dostanete do další části pevnosti, ve které zuří bitva mezi mordorskými a morijskými orky. Díky tomu se vám nebudou všichni věnovat a vy můžete bojovat vždy jen s dvojicí nebo trojicí orků.

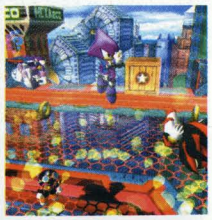
Pěkně pomalu a opatrně postupujte pevností. Pokud budete postupovat systematicky, tak byste u druhého padacího mostu měli mít na kontě přes 60 mrtvých orků. Spuštěním padacího mostu jich také několik zabijete a na hradbách použijte sudy, které po dopadu explodují. Tím byste měli splnit první úkol. Díky tomu se orkové stáhnou k věži a vy můžete doběhnout k balistě, kterou hlídá osamocený velitel. Zabijte ho a pak použijte balistu pro uvolnění cesty do hlavní věže. Uvnitř se vám postaví poslední protivník. V místnosti jsou dva stojany s oštěpy, kterými na něj musíte útočit. První mu vždy vyrazí štít a druhý ho omráčí. Pokud je omráčený, tak mu nějakou účinnou sérií úderů uberte co nejvíce zdraví. Postup opakujte, dokud ho nezabijete.

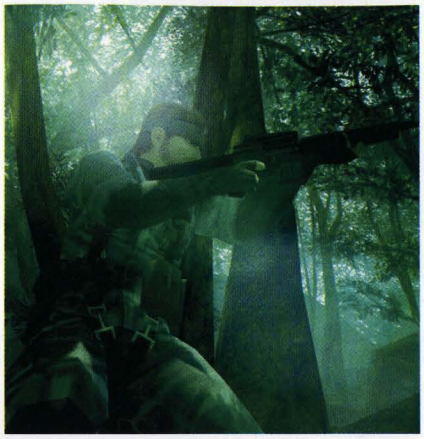
The Crack of Doom

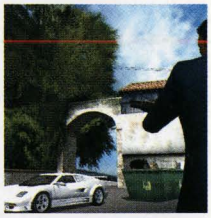
V poslední úrovni si nemůžete vybrat postavu. Vaší jedinou volbou je totiž Frodo, což je velmi slabý bojovník. Závěrečným protivníkem je Glum, který je naopak velmi schopný a vy proti němu v přímém souboji nemáte šanci. Musíte ho tedy nalákat k okraji a jakmile zakolísá, tak ho úderem vedeným zespodu srazíte. Pak mu pomožte opět vylézt nahoru a celý postup opakujte, dokud v něm definitivně nezvítězí Smeagol. Zní to jednoduše, ale najít vhodný okamžik pro útok není vůbec jednoduché.

Jakub Holý









MILUJETE HRY? PAK SI ZAMILUJETE I NÁŠ
ZBRUSU NOVÝ ČASOPIS O PLAYSTATION 2
PRVNÍ ČÍSLO V PRODEJI JIŽ V LEDNU 2004

PŘIDEJTE SE K NÁM!

PROČ PRÁVĚ MY?

Neoficiální a nezaujatý, plný objektivních názorů skutečných hráčů.
Více informací, více obrázků a více her, než kterýkoliv jiný magazín.

To vše za bezkonkurenční cenu...

The Sum of all Fears

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Red Storm ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Je to sice poměrně krátké a repetitivní, ale rozhodně to není špatná hra.

Záchrana rukojmích a podobné akičky už by pro vás měly být skoro denním chlebem...

HOSTAGE RESCUE OPERATION

1 - Vypněte poplašný systém
2 - Zastavte živé vysílání
3 - Osvoboďte rukojmí

Začínáte v garáži s několika vysílacími vozy. Sledujte bílou linii na taktické mapě a doběhněte k zadnímu vchodu do budovy místní televizní stanice. Druhé dveře jsou zamčené, takže musíte ⊗ chvilku podržet. Sledujte taktickou mapu, na které jsou protivníci zobrazeni jako červené tečky. Než vejdete do další místnosti, tak se soustřeďte na jejich pozice. A také nezapomeňte, že v této části budovy narazíte na prosklené stěny. To znamená, že tečka v sousední místnosti se vás může také týkat. Vaším nejbližším cílem je velká vstupní hala na druhé straně budovy. Po jejím vyčištění běžte k počítači na recepčním pultu a pomocí něj vypněte poplašný systém.

Vaše další kroky povedou ke schodišti. Před vámi je dost nepřehledná část úrovně, protože kanceláře jsou rozděleny zástěnami na menší části. Dávejte si tedy dobrý pozor v každé místnosti. Po schodech vyběhněte do prvního patra, kterým budete muset proběhnout k dalšímu schodišti. Cestou si dejte pozor na teroristu, který stojí za prosklenou stěnou. A6 vyběhnete do druhého patra, tak vyjděte zamčenými dveřmi na střechu a přímo před sebou uvidíte rozvodnou skříň na stěně. Běžte k ní a použijte ji k přerušení vysílání. Nyní je vše připraveno pro záchrannou akci. Pokračujte patrem až do kontrolní místnosti, ze které vidíte prosklenou stěnou vpravo přímo do studia. Odtud zlikvidujte teroristy, kteří drží rukojmí v šachu.

AGEN RECOVERY OPERATION

1 - Zlikvidujte všechny teroristy ve stodole
2 - Zlikvidujte všechny teroristy v malém domku
3 - Osvoboďte rukojmí

Druhá úroveň se bude odehrávat v základně teroristické skupiny, která je zodpovědná za přepadení televizní stanice. Začínáte v otevřené krajině a přímo před sebou vidíte malý domek. Jděte k jeho zadním dveří a připravte se na teroristu, který stojí kousek od nich. Po jeho likvidaci pokračujte do kuchyně, ze které vedou schody do podzemí. Teroristé mají naštěstí všechny své opěrné body pospojované podzemními tunely, takže vám ulehčí nepozorované proniknutí do jejich opěrných bodů. V podzemí samozřejmě hlídkuje několik protivníků, kteří se neustále pohybují. Buďte na to připravení, a využijte jejich pohyb proti nim (například si na ně zkuste počíhat za rohem).

Rozsáhlým systémem podzemních chodeb se po nějaké době dostanete až do malé vybetonované místnosti. To je podzemní část stodoly. Nyní si dávejte pozor, protože v jejím přízemí hlídkuje pohybující se terorista. Až ho zastřelíte, tak pokračujte po schodech do prvního patra. Už na schodech se připravte na odstřelovače, který stojí v okně nalevo od schodiště. Jeho likvidací splníte první úkol mise. Vraťte se zpět do podzemí a pokračujte až ke dveřím, které vedou do podzemního skladiště. Uvnitř je několik teroristů, takže se připravte na větší přestřelku.

Od skladiště je to jen kousek k podzemní části domku, jehož vyčištění je vaším druhým úkolem. Na povrch opět vystupte velmi opatrně, protože jeden z teroristů většinou sleduje právě schodiště vedoucí do podzemí. Druhého teroristu byste měli najít v chodbě nalevo. Po jejich likvidaci se vraťte do podzemí a pokračujte ke dveřím vedoucím do dalšího podzemního skladiště. Uvnitř jsou drženi rukojmí, takže budete muset postupovat opatrně. Samozřejmě je zde několik protivníků, takže sledujte mapu a jednejte rychle.

BARREN GARDEN

1 - Získejte informace o zásilce do Baltimore
2 - Získejte informace o zbraních ve skladišti
3 - Nepozorovaně se dostaňte na místo vyzvednutí

Děj hry se přesouvá do izraelského přístavu Haifa. Mise se odehrává v noci, takže vám doporučujeme hned na začátku aktivovat brýle pro noční vidění. Ty skvěle zvýrazní hlídky na poměrně velkou vzdálenost, takže se o nich dozvíte vždy včas (pro mapu jsou většinou příliš daleko). Postupujte podél řady kontejnerů a až uvidíte vlevo plot, tak se porozhlédněte po nejbližších strážích. Jednoho z mužů byste měli vidět nalevo od skladiště a druhého napravo od skladiště. Až je z bezpečné vzdálenosti zlikvidujete, tak pokračujte směrem ke skladišti. V této fázi si dávejte pozor na hlídku, která vás může překvapit zezadu.

Dojděte až ke schodišti, které vede do prvního patra. Ve skladišti

rovnou od dveří zlikvidujte protivníka, kterého vidíte v kanceláři na druhé straně (je skvěle vidět s nočním viděním). Pak doběhněte po ochozu ke schodišti a seběhněte do přízemí. Druhými dveřmi opusťte skladišti a pokračujte k další budově. Zde opět vyběhněte po schodech do prvního patra a uvnitř se připravte na hlídku na chodbě. Pak pokračujte podle plánu do kanceláře, ve které jsou uloženy dokumenty týkající se inkriminované zásilky.

Po splnění prvního úkolu seběhněte po schodech do přízemí a pokračujte ke dveřím vedoucím na prostranství mezi skladišti. Zde vám bude hrozit největší nebezpečí prozrazení. Pokud vaši protivníci spustí alarm, tak budete mít pouhých 5 minut na dokončení mise. Venku se tedy nejprve podívejte za kontejnery vpravo. Zde totiž hlídkuje chlapík, který by vám mohl vpadnou do zad. Až budete postupovat směrem k věži s reflektory, tak počítejte se strážními budkami vpravo a vlevo (musíte zastřelit muže uvnitř). Pak přeběhněte ke strážní budce u dalšího skladiště. V té jsou dva protivníci, které budete muset zastřelit oknem. Uvnitř zlikvidujte další dvoučlennou hlídku a v kanceláři v prvním patře získáte hledané informace o zbraních ve skladišti. Nyní vám zbývá poslední a nejsnadnější úkol. Sledujte vyznačenou trasu a doběhněte zpět na molo, kde jste misi začínali.

JANUS KNIFE

1 - Získejte důležité dokumenty z kanceláře
2 - Umístěte nálož ve skladišti
3 - Umístěte nálož ve výzkumné laboratoři

Další úroveň se odehrává v Libanonu. Vaším cílem je malá ilegální továrna na výrobu konvenčních zbraní v údolí Bekaa. Při pokusu o infiltraci vás bohužel čeká poměrně tuhý odpor velkého množství protivníků, takže se připravte na rozsáhlejší přestřelky než v předcházejících misích. Po chvilce dorazíte ke vstupní bráně. Jeden z teroristů hlídá v budce u závory a další mezi domky pro stráže. Pokuste se je zlikvidovat z větší vzdálenosti, jinak zburcují další stráže a před vstupem do podzemní továrny na vás bude čekat početná jednotka. Pak postupujte až do garáže, ze které musíte pokračovat do dveří vlevo.

K vašemu prvnímu cíli to není daleko. Stačí projít jednou delší chodbou a na jejím konci si odemkněte dveře vedoucí do malé kanceláře. Zastřelte teroristu hlídajícího kancelář a potom použijte počítač, ze kterého dostanete všechny potřebné informace. Pak můžete pokračovat do největší haly komplexu.

OVLADANI

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Přepínání mezi členy týmu
Čtvereček » Přepínání módů střelby
Trojúhelník » Noční vidění
Směrové šipky do stran » Vyklánění
Směrové šipky nahoru a dolů » Zoom
R1 » Střelba
R2 » Nabíjení
L1 » Přepínání zbraní
L2 » Skrčení

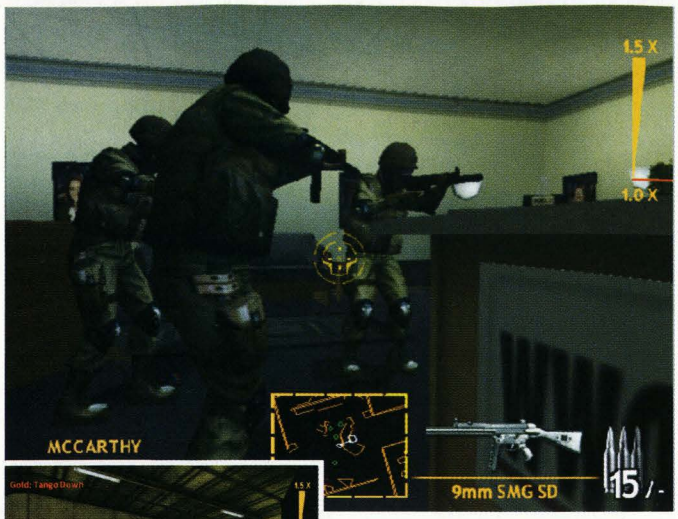
Je zde spousta nádrží, které značně snižují přehlednost. Postupujte tedy velmi opatrně, protože je zde poměrně dost protivníků (často jsou schovaní za některou z nádrží a číhají na vás). Za halou se dostanete do chodby sloužící jako skladiště. Na jejím konci se porozhlédněte po malé dřevěné bedně s výbušninami. Položte na ni nálož a pokračujte do výzkumné laboratoře. V té položte nálož na označený počítač, čímž splníte poslední úkol.

TIGER SHELL

1 - Umístěte nálož ve vězeňském bloku A
2 - Umístěte nálož ve vězeňském bloku D
3 - Zlikvidujte velitele teroristické skupiny
4 - Stáhněte se zpět k místu, kde mise začínala

Také další mise se odehrává v Libanonu. Po krátkém přesunu se vaše jednotka dostává do věznice, ve které je umístěno velitelství teroristické skupiny rozšiřující zbraně. Běžte ke vchodu přímo před vámi a na mapě sledujte pohyb hlídek uvnitř. Až budou u dveří, tak vtrhněte dovnitř a oba je zlikvidujte. Dál postupujte směrem k bloku A. Dovnitř vstupujte velmi opatrně, protože je zde několik teroristů. Také si dejte pozor na dveře vedoucí do další části věznice. Z těch totiž většinou přijde menší protiútok. Pak vyběhněte po schodech na ochoz v prvním patře a zlikvidujte dalšího teroristu. Sledujte označenou trasu, která vás dovede do cely s uloženými raketami. Na ně položte první nálož.

Nyní musíte postupovat na vnější prostranství, přes které proběhnete do bloku D. Při tom si ale dávejte pozor na teroristu umístěného na strážní věži. Není příliš vidět a mohl by vás napadnout při vstupu do dalších dveří. Uvnitř se dostanete do podobného prostoru jako v předcházejícím bloku. Tentokrát je pro



vás nebezpečný hlavně terorista na protějším ochozu. Jakmile ho zneškodníte, tak můžete zaběhnout do další cely s raketami. Po položení druhé nálože postupujte po vyznačené trase až ke schodišti, po kterém vyběhnete do prvního patra. V jedné z kanceláří uprostřed věznice najdete velitele, který se samozřejmě bude aktivně bránit. Po jeho likvidaci vám zbývá proběhnout jen několika málo místnosti zpět na dvorek, na kterém mise začínala.

JAGGED HAMMER

1 - Naruše obchod se zbraněmi
2 - Zneškodněte muže, který stojí v pozadí celé akce
3 - Zlikvidujte všechny vojáky v prostoru ubikací

Vaším dalším cílem bude komplex skladišť v Jižní Africe. Má zde totiž proběhnout velký obchod se zbraněmi, kterému je potřeba zabránit. Začínáte u velkého skladiště, ve kterém byste měli narazit na osamoceného teroristu. Až ho zlikvidujete, pokračujte na velké prostranství mezi skladišti. Naštěstí se nemusíte bát žádných hlídek. Rovnou tedy přeběhněte ke kancelářské budově, která je bohužel plná úzkých chodeb. Sledujte vyznačenou trasu a po chvilce se dostanete až ke dveřím, za kterými vidíte signály 4 teroristů. Jde o místnost, ve které se právě domlouvá obchod se zbraněmi. Doporučujeme vám přepnout mód střelby na plně automatický. Likvidace takto početné skupinky totiž není jednoduchá. Navíc do místnosti zprava přiběhne ještě několik dalších protivníků.

Po splnění prvního úkolu pokračujte k východu z budovy. Dál pokračujte do budovy přímo naproti vám. Také zde vás čeká dost nepřehledná situace. Po chodbách se navíc pohybují hlídky, takže stále sledujte situaci na mapě. Budovou projděte až do posilovny, ze které vedou schody do prvního patra. Zde se budete muset porozhlédnout po větší místnosti, ve které vidíte na mapě skupinku teroristů. Stejně jako při předchozím boji s podobnou skupinkou vám radíme postupovat velmi akčně. Svým protivníkům nesmíte dát vůbec šanci na aktivnější obranu. Členem skupinky je také muž v obleku, který je cílem vašeho druhého úkolu.

Po likvidaci finančníka teroristů seběhněte stejnou cestou do posilovny. Z té pokračujte k dalšímu východu z budovy, od kterého vidíte na malé ubikace přímo naproti dveřím. Uvnitř je několik po zuby ozbrojených teroristů, takže se k ubikacím přibližujte velmi opatrně. Jakmile otevřete dveře, tak to nasypte do prvního teroristy ve výhledu a počkejte, až na vás vyběhnou ostatní. Pokud se k tomu nemají, vběhnete dovnitř a zlikvidujte je.

GLACIER RIFT

1 - Najděte tajnou dokumentaci
2 - Zachraňte všechny horníky ohrožované teroristy
3 - Zneškodněte nastraženou bombu

Také tato mise se odehrává v Jižní Africe. Zbytek žoldáků se totiž přesunul do diamantového dolu, kde se snaží získat prostředky pro své další akce. Mise se odehrává v noci, takže si radši aktivujte brýle pro noční vidění. Ve skladišti rudy pár kroků od vás zlikvidujte hlídkujícího protivníka a pak pokračujte po dopravníkovém pásu do velké haly s několika strojí. Právě mezi těmi postává skupinka teroristů, které budete muset zlikvidovat přímo z ochozu (doporučujeme vám, abyste se při přestřelce skrčili). Pak pokračujte ke schodišti a doběhněte k východu z haly. Dál pokračujte podél plotu do kancelářské budovy.

Uvnitř najdete za místností se sedací soupravou kartotéku, ve které leží na stole aktovka s hledanou tajnou dokumentací. Vraťte se do místnosti se sedací soupravou a počkejte si zde na protiútok dvojice žoldáků. Pak postupujte k východu z budovy a opět aktivujte brýle pro noční vidění (pokud jste je vypnuli). Musíte totiž přeběhnout do malé budovy, ve které jsou drženi zajatí horníci. Najdete je v zamčené místnosti přímo naproti vchodu (na mapě jsou označeni jako zelené tečky). Stačí k nim doběhnout a obou se dotknout. Pak postupujte dalšími obytnými místnostmi směrem k východu na prostranství uprostřed komplexu. Zde najdete mezi dvěma velkými nádržemi nastraženou bombu, kterou musíte na závět mise zneškodnit.

LIGHTNING FIELD

1 - Zajměte Olsonova osobního asistenta
2 - Získejte tajné dokumenty umístěné v trezoru
3 - Zlikvidujte všechny teroristy rozmístěné v okolí bazénu

Novým prostředím je tropický ostrov Mauritius, na kterém má své sídlo Olson. Jde o postavu, která stojí v pozadí teroristického útoku na fotbalový stadión ve Spojených Státech. Mise začíná kousek od jeho vily, do které proniknete předním vchodem. Ve vstupní hale pokračujte rovnou na schodiště, které vede do prvního patra. Zde na chodbách hlídkuje několik teroristů, které byste měli ještě před otevřením dveří alespoň zhruba lokalizovat. Pak pokračujte dál po ochozu nad velkou halou. Dole je umístěno několik protivníků, takže je nejdříve pro jistotu zlikvidujte. Pak pokračujte do místnosti se zakrytým nábytkem. Na její druhé straně najdete Olsonova osobního asistenta zamčeného na záchodě. Stačí se ho dotknout a splníte první úkol.

Vraťte se na chodbu a pokračujte k bočnímu schodišti, po kterém seběhněte zpět do přízemí. Zde vás čeká několik místností s ozbrojenými teroristy. Zvlášť nepříjemná je dvojice ve velké hale se zrnícím televizorem. Na druhé straně domu se nakonec dostanete do další velké místnosti se zakrytým nábytkem. Uvnitř je početná skupinka nepřátel, se kterou by vám měl vydatně pomoci druhý tým. Až se vám podaří všechny teroristy v místnosti zlikvidovat, můžete pokračovat ke schodišti vedoucímu do sklepa.

Také ve sklepě narazíte na odpor. Navíc je zde docela tma, takže se vám můžou hodit brýle pro noční vidění. Jakmile bude v hlavním prostoru sklepa klid, tak si otevřete

dveře vedoucí do malého trezoru. Hned za dveřmi najdete kufřík s hledanými dokumenty. Nyní je před vámi poslední útok. Po druhém schodišti vyběhněte ven ze sklepa a pokračujte k bazénu obklopenému živým plotem. V jeho okolí je několik teroristů, které budete muset na závěr mise zlikvidovat (nejvíc jich je v malém domku na druhé straně bazénu).

HOLLOW SERPENT

1 - Získejte záznamy finančních transakcí
2 - Najděte bezpečnostní kód trezoru
3 - Vyberte trezor
4 - Stáhněte se k hlavnímu vchodu

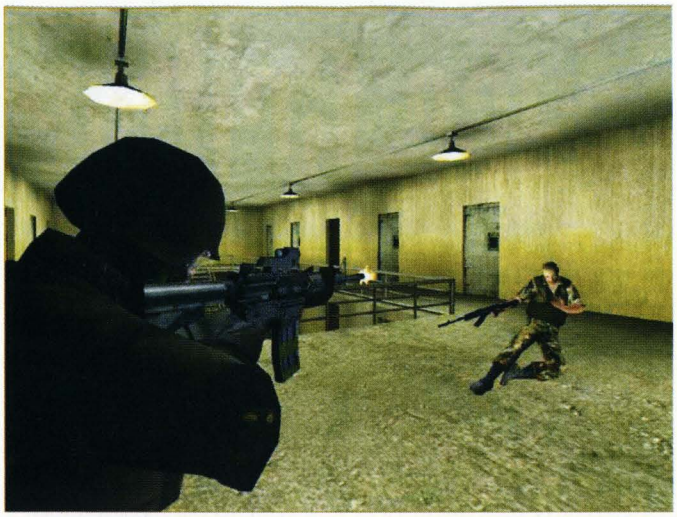
Další kroky vaší protiteroristické skupiny povedou do sídla finanční společnosti, jejíž finanční transakce jsou přinejmenším podezřelé. Začínáte v přízemí přímo před schodištěm. Po něm vyběhněte do prvního patra, kde je rozmístěno několik velkých kanceláří. Po chodbách se prochází několik protivníků, které můžete bez váhání zlikvidovat. Vaším prvním cílem v prvním patře bude kancelář s finančními záznamy. Jak můžete vidět na mapě, uvnitř je několik ozbrojených úředníků. Vtrhněte tedy dovnitř a všechny co nejrychleji zlikvidujte. Pak běžte ke stolu, ze kterého musíte sebrat důležité záznamy finančních transakcí.

Ve vedlejší kanceláři a na chodbě se to začne docela hemžit. Na chodbu tedy vyjděte s maximální opatrností, protože zde můžete narazit na poměrně silný odpor. Vaším dalším cílem bude kancelář na druhé straně patra. Uvnitř najdete kromě dalších ozbrojených úředníků také počítač, ze kterého získáte bezpečnostní kód trezoru. Až si ho stáhnete, tak se vraťte na chodbu a postupujte směrem ke schodišti. Cestou si dejte pozor na hlídky v přízemí. Po krátkém schodišti seběhněte do přízemí a zlikvidujte zbývající stráže. Kanceláří nalevo od schodiště proběhněte do trezoru, ve kterém na vás čeká jeden z úředníků. Zlikvidujte ho a po krátké návštěvě trezoru můžete opustit budovu. U dveří vedoucích ven si ale dávejte pozor. Před vchodem na vás totiž čeká skupinka protivníků. Po jejich likvidaci doběhněte s celým týmem k bráně před vchodem.

BROKEN CHAIN

1 - Zneškodněte bezpečnostní systém
2 - Umístěte sledovací zařízení do laptopu
3 - Zlikvidujte Bernharda Wernecke
4 - Stáhněte se k plánovanému místu vyzvednutí

Cílem předposlední mise hry bude vystopovat skutečné původce neštěstí v Baltimore. Vše se odehraje v budově společnosti, jejíž ředitel je na tyto mocné lidi v pozadí napojen. Vaším prvním úkolem bude vyřadit



z provozu bezpečnostní systém, což vám umožní nepozorovaně proniknout do vyšších pater budovy. Začínáte na ulici za budovou společnosti a dovnitř musíte proniknout otevřeným skladištěm. V přízemí byste neměli narazit na větší odpor, takže můžete celkem v klidu postupovat až do místnosti, ve které jsou umístěny rozvody napájející bezpečnostní zařízení. Jděte k označenému přístroji a vypněte ho. Nyní pokračujte ke schodišti, které vede do prvního patra. Vyběhněte nahoru a kousek od schodiště najdete ředitelovu kancelář. Uvnitř leží na stole laptop, do kterého musíte umístit speciální sledovací zařízení.

Nyní můžete pokračovat k dalšímu schodišti. Je na druhé straně patra, takže se pěkně proběhnete. Po schodech vyběhněte do druhého patra, kde vás čeká velké množství protivníků. Zlikvidujte všechny na přilehlých chodbách a také nezapomeňte na kanceláře (tím si zajistíte záda). Vyznačená trasa vás dovede až ke vchodu na terasu zaplněnou rostlinami. V této chvíli už o vás nejspíš protivníci vědí, takže vstup na terasu nebude jednoduchý. Vaším dalším úkolem je ovšem likvidace ředitele, který je schovaný právě někde na terase. Kromě něj je v hustém porostu schováno také několik členů jeho ochranky, takže se vyvarujte zbrkléhо vyběhnutí. Až Werneckeho zlikvidujete, tak pokračujte ke schodišti, od kterého už je to jen kousek k místu vašeho vyzvednutí.

RAZOR SCYTHE

1 - Umístěte bombu do Dresslerova auta
2 - Zlikvidujte všechny členy Dresslerovy elitní ochranky
3 - Najděte Dresslerovy osobní záznamy
4 - Stáhněte se ke své dodávce

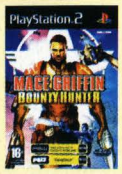
Sledovací zařízení umístěné v laptopu udělalo své a pomohlo odhalit hlavního viníka. Tím je neofašista Richard Dressler, který se pokusil explozí v Baltimore znovu znepřátelit Spojené státy a Rusko. Poslední mise hry se tedy logicky odehraje v Dresslerově vídeňském sídle. Začínáte přímo před garáží, ve které je umístěno jediné auto. Vaším prvním úkolem je umístit na jeho podvozek nálož, kterou je možné dálkově odpálit.

Před vámi je velmi dlouhá část mise, ve které projdete téměř celé Dresslerovo sídlo. To je velmi rozsáhlé a dost nepřehledné, takže tentokrát by to asi bez vyznačené trasy nešlo. Vaším hlavním úkolem bude zlikvidovat celkem 5 elitních členů ochranky, kteří jsou rozmístěni po celém sídle. Na první pohled je od normálních členů nerozeznáte, ale po zastřelení každého z nich vás hra upozorní na jejich zbývající počet. Všech 5 budete mít přímo v cestě, takže se nemusíte bát, že byste je minuli. V prvním patře se po nějaké době dostanete do místnosti s dveřmi vybavenými zámkem na číselný kód. Za nimi najdete na stole ležet Dresslerovy osobní záznamy. Po jejich získání máte většinu mise za sebou. Stačí zlikvidovat zbývající elitní členy ochranky a doběhnout k dodávce, u které mise začínala. Pak si vychutnejte závěrečnou animaci hry.

Jakub Holý

Mace Griffin Bounty Hunter

INFO



■ **VYDAVATEL:** Vivendi Univ. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Warthog ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Graficky nic moc, ale nápad a styl to má velkolepý.

Když se kolem vás začnou shlukovat protivníci, je načase přečíst si následující stránky.

HOLD POSITION

Postupujte dveřmi se zeleným světlem a prostřílejte se až do druhého skladiště. V něm musíte po žlutých bednách přeskákat na můstek vedoucí napříč skladištěm. Z následující kruhové místnosti se dostanete ventilací (nově aktivovaný směrový ukazatel vám ukáže přesný směr). Jednoduše se skrčte a ventilací prolezte až k dalšímu checkpointu. Za ním se propadnete do chodby, ze které byste měli co nejrychleji vyběhnout. Budete totiž napadeni ze všech stran, takže si najděte nějakou slepou chodbu, ve které se vám nikdo nemůže dostat do zad. Až budou všichni mrtví, postupujte dál podle směrového ukazatele v horní části obrazovky.

V dalším velkém skladišti vyběhněte na ochoz, po kterém se dostanete do malé místnosti nad skladištěm. Dál sledujte ukazatel a dostanete se do kontrolní místnosti, ve které musíte zmáčknout červené tlačítko na kontrolním panelu. Tím si otevřete cestu vedoucí zpět do vaší lodi. Ukazatel vás pak dovede do temných chodeb, kterými se dostanete do zdánlivě slepé uličky. Odtud vede cesta opět ventilací. Po chvilce se dostanete do skladiště, kterým jste se prostříleli na začátku úrovně. Tentokrát se nezdržujte likvidací všech protivníků a na protějším ochozu rovnou vyskočte do další otevřené ventilace.

V temné chodbě se opět skrčte a pokračujte dál ventilací v podlaze. Vaším úkolem bude pokračovat pomocí ukazatele do dalšího skladiště. Zde vylezte po zhrouceném ochozu nahoru a přeskočte přes širokou mezeru do další temné chodby. Až se dostanete do další slepé uličky, budete v kruhové místnosti s ochozem. Porozhlédněte se kolem a po zhroucené části ochozu vyběhněte do vyššího patra. Odtud už byste se měli dostat víceméně přímo ke své lodi. Nevšímejte si protivníků a proběhněte rovnou k jejím dveřím.

TROUBLE AT THE TEMPLE

Před přistáním musíte sestřelit všechny stíhačky, které poletují kolem stanice. Po přistání sledujte ukazatel, který vás dovede do velké haly plné protivníků. Všechny zlikvidujte a výtahem pokračujte do prvního patra. Pak stačí vyčistit také druhou halu a další úkol je splněn. Nyní se musíte vrátit do hangáru. Ve své lodi vyleťte ven a zničte všechny stíhačky, které poletují kolem stanice. Pak vlétněte do nově zpřístupněného hangáru, ve kterém už na vás čeká spousta protivníků. Prostřílejte se do svatyně, ve které budete muset postřílet všechny mnichy. Pak pokračujte do chodby, ze které na vás zaútočí tři poslední.

Bludištěm temných chodeb se prostřílejte až do malé místnosti určené pro nejvyšší kněží. Pak pokračujte k výtahu, kterým vyjedete do nejvyššího patra. Zde si musíte prostřelit malé okénko a potom proskočit na druhou stranu. V kruhové chodbě najděte dveře se zelenou kontrolkou, které vedou na schodiště. Po něm se prostřílejte až do nejnižšího patra, kde se dostanete do kruhové haly se dvěma roboty. Proběhněte ke dveřím na druhé straně a po schodišti pokračujte do druhého patra. Zde najdete menší zával, který odstraníte střelbou do bílých explozivních sudů za hromadou beden. Dostanete se do další kruhové chodby, kde musíte najít dveře se dvěma ovládacími panely (vedou směrem dovnitř haly). Použijte oba panely a přes vysunutý můstek přeběhněte k výtahu, kterým sjedete do kontrolní místnosti. Zde najděte otvor se žebříkem, po kterém slezete k hlavnímu počítači. Použijte jeho kontrolní panel a další úkol je splněn.

Nyní musíte běžet zpátky k výtahu, kterým se dostanete opět do kruhové chodby ve druhém patře. Po schodišti seběhněte o patro níž a porozhlédněte se po nově otevřených dveřích. Ty vedou do chodby, kterou se prostřílíte až do prostoru nad halou z počátku úrovně. Doběhněte k počítači, který vysílá nepřehlédnutelný červený paprsek a použijte jeho ovládací panel. Vše je opět pod kontrolou a nikdo už na vás nezaútočí. Vaším dalším cílem bude opět hangár, do kterého už byste měli trefit bez problémů. Po krátkém rozhovoru naskočte do své lodi a venku sestřelte hackera, který stál za celým incidentem.

SHARP SHOOTER

Po přistání se prostřílejte až do kaňonu s několika budovami. V té nejbližší se barem prostřílejte do prvního patra, kde najdete Baxterovu kancelář. Na stole seberte bílou přístupovou kartu, pomocí které si venku otevřete dveře do protější budovy. Prostřílejte se k výtahu, kterým vyjedete do vyšší části dolu. Přes terasu nad kaňonem se prostřílejte do dalšího tunelu. Tím se dostanete do budovy, ze které budete muset zlikvidovat skupinku protivníků před velkými vraty. Až budou všichni mrtví, pokračujte do širokého tunelu. Uvnitř postřílejte všechny protivníky a potom najděte postranní dveře vedoucí do úzké chodby. Zde najdete další výtah, kterým vyjedete opět do vyšší části dolu.

Proběhněte krátkým tunelem a dostanete se do obrovského údolí s malou továrnou. Na jeho levém konci najdete po lítém boji tunel, kterým se prostřílíte do jeskyně plné velkých strojů. Až zlikvidujete všechny protivníky, vyběhněte na římsu, na které najdete bednu a několik barelů. Vyskočte na ně a ve vhodný okamžik z nich přeskočte na velký stroj, kolem kterého rotují podivné nádoby. Z něj pokračujte dál na trojici šedých strojů, po kterých přeskáčete až k potrubí, které vede směrem do skály. Skrčte se a po potrubí pokračujte dál. Přes továrnu se prostřílejte do jeskyně s důlními vozíky, kterými se svezete do velké jeskyně. Seskočte dolů a výtahem vyjeďte ke kontrolním panelům.

V další jeskyni opět sklouzněte dolů a rychle pokračujte k žebříku, po kterém vylezete nahoru. Prostřílejte se až do dlouhého tunelu s jezdícími pásy. Po těch přeběhněte až do skladiště rudy, ze kterého musíte pokračovat po žebříku. Probojujte se ke kontrolnímu panelu, použijte ho a napravo od vás se zasune závora. Běžte k uvolněnému průchodu a seskočte do jednoho z důlních vozíků. Po dlouhé jízdě pokračujte až do obrovského

hangáru. V něm se prostřílejte do kontrolní místnosti, ve které shlédnete delší animaci. Po ní začne běžet časový limit. V něm musíte zlikvidovat skupinku vojáků, kteří se snaží dostat ke své lodi. Vidíte je ve výtahu napravo od vás. Prostřelte okno a jedinou raketou je zlikvidujte ještě před tím, než vyběhnout na můstek vedoucí k lodi.

Pak seskočte podél okna do místnosti přímo pod vámi. Z té se můžete prostřílet až k výtahu, kterými před chvílí sjížděla dolů skupinka vojáků. Přivolejte si ho a sjeďte dolů. V této chvíli by už měl běžet odpočet dvou minut, během kterých musíte zastavit Cantrella. Rychle doběhněte k lodi, kterou vyletíte z asteroidu do volného vesmíru. Časový limit je dost krutý, takže musíte zaútočit vším, co máte. Na poslední úkol úrovně budete mít 12 minut. Během nich musíte zneškodnit celkem 4 nálože na generátorech štítu. Jednoduše odstřelovačkou střelte do přijímače nalevo od nálože. Nakonec opusťte asteroid ve své lodi.

THE RUSTLERS

Vaším prvním úkolem bude přistát v hangáru asteroidu Gado. Po přistání běžte na velitelské stanoviště, kde dostanete další úkol. Sledujte ukazatel, který vás dovede až ke strážní věži číslo 4. Vylezte na ni a počkejte na animaci, po které se vedle vás objeví nepřátelská loď. Použijte odstřelovačku a do jedné minuty zastřelte pilota (nejprve si prostřelte tmavé čelní sklo). Po jeho smrti slezte z věže dolů a probojujte se až do místnosti generátoru. Nalevo od protějších dveří vidíte desku s červeným ležícím barelem. Střelte do barelu a po jeho explozi přeskočte přes desku k ovládacímu panelu generátoru. Použijte ho a pokračujte do aktivovaných dveří.

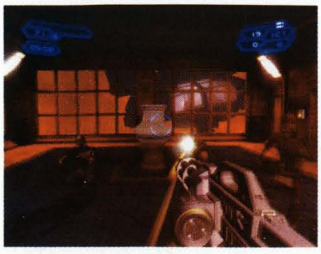
Místností s pilami se prostřílejte na další křižovatku, ze které musíte pokračovat do dveří vpravo. Těmi se dostanete do chodby se dvěma rotujícími stroji. Počkejte si na mezeru a přeskočte na ten první. Z něj přeskočte na výstupek na zdi a pak na druhý stroj. Po dalších dvou výstupcích se dostanete ke vstupu do ventilace, kterou prolezete k lanovce. Použijte ji a v další stanici postřílejte všechny číhající protivníky. Pokračujte do dveří nalevo od kabiny. Za nimi najdete malou místnost s hromadou beden a kouřem. Vyskočte na bedny a po žebříku vylezte o patro výš.

Dostáváte se do linky plné řeznických strojů. Na křižovatce za ní běžte do dveří vlevo. Zde najdete dvě místnosti se žebříky. Oba vedou k balkónům, na kterých musíte použít ovládací panely. Tím rozpohybujete stroje v další části linky. Vraťte se do linky a postupujte až k nefunkčnímu sekáčku. Nalevo od něj je deska, za kterou stojí červený barel. Střelte do něj a z desky přeskočte sekáček.

V posledním úseku se stroji je opět druhý sekáček nefunkční. Přeskočte ho z barelu vlevo. Po krátké přestřelce pokračujte ke světlé šachtě se žebříkem. Po něm vylezte až do oddělení mrazáků. Prostřílejte se do malé kontrolní místnosti, ve které tlačítkem na ovládacím panelu zastavíte větráky ve ventilaci. Jděte do jediného přístupného mrazáku a vyrazte mříž ventilace. Pokračujte směrem doprava a mrazákem se probojujte do široké výtahové šachty. Zastřelte protivníka na ochozu vlevo a všimněte si vstupu do ventilace přímo před vámi (dívejte se lehce dolů). Do toho se budete muset dostat. Jděte na ochoz vlevo a po žebřících vylezte až úplně nahoru. Levým ovládacím panelem si přivolejte výtah a pravým ho pošlete opět dolů. Při tom skočte na jeho střechu, na které najdete ovládací tlačítka. Zastavte si výtah tak, abyste mohli vlézt do ventilace.

Tou prolezete do obrovské haly, ve které musíte pokračovat po ventilaci až k zavěšeným plošinám. Z jedné z nich vede žebřík do vyššího patra, kde vás čeká další přestřelka. Dostanete se do temné chodby, ze které vedou jediné odemčené dveře do ložnice mužstva. Běžte k balkónu a odstřelovačkou zlikvidujte pilota další nepřátelské lodi. Pak přelezte po zničené anténě na balkón vlevo a za ním najdete malou římsu se žebříkem. Vylezte na ochoz, po kterém musíte pokračovat až na jeho vzdálenější konec. Odtud vidíte skalní římsu s mrtvolou. Spadněte na balkón a přeskočte na římsu.

Pokračujte ventilací, která vás dovede do jídelny. Prostřílejte se ke vstupu do krátké chodby, který je zabarikádován dvěma stoly. Z bedny napravo je přeskočte a pokračujte dál. Další část je lineární. Zkrátka vyjedete výtahem do vyššího patra a musíte se prostřílet až do místnosti plné počítačů. Zde vás po likvidaci všech protivníků čeká animace s unikající dopravní lodí. Seběhněte zpět po schodech a v první velké místnosti najdete vlevo nově přístupné dveře. Těmi se dostanete ke své lodi, ve které musíte sestřelit všechny stíhače a napojit se na dopravní loď (pozor na časový limit). Uvnitř musíte vystřílet dvě rozlehlá skladiště a po krátké animaci doběhněte zpět do své lodi.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

NA ZEMI

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Nabíjení
Čtvereček » Skákání
Trojúhelník » Interakce s okolím
R1 » Primární střelba
R2 » Další zbraň
R3 » Skrčení
L1 » Sekundární střelba
L2 » Předchozí zbraň
L3 » Přepínání módů zaměřování
Směrové šipky do stran » Přepínání zbraní
Směrové šipky nahoru a dolů » Zoom

VE VESMÍRU

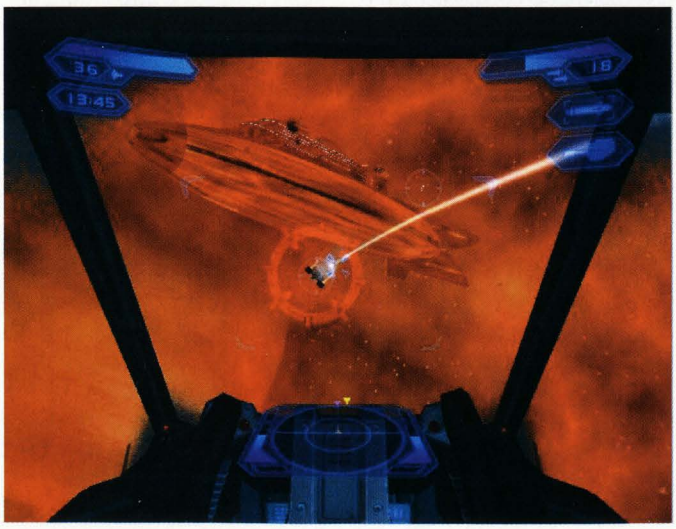
Levý analog » Kontrola tahu a natáčení lodi
Pravý analog » Řízení
Trojúhelník » Opuštění ovládání lodi/hyperprostorový skok
R1 » Střelba laserem
R2 » Přepínání laserů
L1 » Střelba raket
L2 » Přepínání raket

GUN FOR HIRE

Na výletní lodi Utari doběhněte k bazénu, u kterého budete muset ochránit svého nového zaměstnavatele před útokem zabijáků. Pak se v přísném časovém limitu prostřílejte až na velitelský můstek, kde tlačítkem na ovládacím panelu vrátíte loď na původní kurs. Potom se ozve váš zaměstnavatel, který je opět napaden a potřebuje vaši pomoc. Vyběhněte na nejbližší terasu, ze které vede dlouhý můstek až nad bazén. Z můstku můžete skočit do vody, čímž si ušetříte běhání po schodech. Postřílejte protivníky kolem bazénu.

Pokračujte do nově přístupných dveří. Velmi rozsáhlou saunou se musíte probojovat až do poslední místnosti, ve které najdete teleportační zařízení, kolem nějž rotují dvě tyče. Po jeho zničení se probojujte zpět k bazénu, kde musíte po likvidaci další vlny zabijáků odstřelovačkou zlikvidovat pilota kličkující bitevní lodi. Následuje rozhovor, po kterém začne odpočet dalšího časového limitu. Tentokrát se musíte probojovat do hangáru se svou lodí. Před startem si ale musíte hangár otevřít (použijte ovládací panel nalevo za svou lodí). Až venku sestřelíte všechny stíhače, můžete přistát v dalším hangáru.

Uvnitř lodi se budete muset nejprve prostřílet do strojovny, ve které seskočíte o patro níž. Vzápětí budete muset odrazit nepříjemný protiútok skupinky protivníků. Až se s nimi vypořádáte, sjeďte výtahem o další patro níž. Dole rychle seskočte na plošinu u dveří, nad kterými svítí zelené světlo. Následující chodbou se probojujete do haly s gyroskopy. Prostřílejte se na její druhý konec, kde můžete vyběhnout na ochoz v prvním patře. Na jeho druhém konci opět vystoupáte o jedno patro.



Naposledy doběhněte na druhou stranu haly, kde musíte seskočit na potrubí pod čerstvě propadlým ochozem.

Už se blížíte svému cíli. Nyní se probojujte několika chodbami až do skladiště, které je plné beden. Postřílejte všechny protivníky a v zadní části skladiště vyskočte přes malou bednu na jednu z větších. Přímo před sebou byste měli vidět vstup do ventilace. Rozbijte ho a ventilací proběhněte až do kontrolní místnosti, ve které můžete na kontrolním panelu konečně znovu nastavit gyroskopy. Nyní se jen modlete, aby se stačily gyroskopy roztočit. Mezitím můžete zlikvidovat protivníky, kteří jsou prostě všude. Až bude klid, tak se protáhněte pod gyroskopem k šedým dveřím se zeleným světlem.

Před vámi je velmi dlouhý lineární úsek úrovně. Budete se jednoduše muset prostřílet davy nepřátel. Po chvilce začnete postupovat směrem nahoru a nakonec se dostanete do velké místnosti se třemi písty. Nejprve zlikvidujte protivníky na ochozu vpravo a potom po pístech přeskákejte na druhou stranu. Další lehounkou komplikací je velká hala, ve které musíte nejprve po jednom žebříku slézt a po druhém potom opět vylézt. Pokračujte v boji a dalším spletencem chodeb se dostanete do ubikací. Zde boční chodbou vyběhněte na ochoz a pokračujte dál. Pokračujte další ubikací a nakonec se prostřílíte až ke své lodi. V té budete muset zničit všechny stíhače, kteří otravují loď vašeho zaměstnavatele (musíte zamezit jeho zničení). Tím úroveň končí.

CLEAR AND PRESENT RANGER

Tato úroveň opět začíná vaším přistáním. Leťte k vratům, které vidíte přímo před sebou. Ty se po vašem přiblížení automaticky otevřou a vy můžete proletět až do hangáru asteroidu Fort Denver. Vystupte a sledujte ukazatel, který vás dovede až na obchodní promenádu. Pokračujte k vratům vedoucím do druhé části promenády. Zde budou policejní jednotky po chvilce napadeny protivníky, které jim musíte pomoci zlikvidovat. Jakmile se vám to povede, tak z vrat na konci této části promenády vyjde početná jednotka nepřátel. Prostřílejte se do třetí části promenády, kde budete muset postřílet další protivníky. Zde vás musíme upozornit na běžící časový limit. Je dost přísný, takže postupujte co nejrychleji. Po likvidaci odporu vám ukazatel ukáže cestu do malého výtahu, kterým sjedete do podzemní chodby.

Proběhněte do další části promenády. Zde narazíte za prvním rohem na výsadek protivníků. Prostřílejte se do chodby za nimi. Chodbou vyběhněte do druhého patra, ve kterém musíte po ochozu doběhnout až do další stoupající chodby. Tou se dostanete na ochoz končící žebříkem. Než po něm vylezete nahoru, tak pomocí odstřelovačky zastřelte alespoň pár protivníků na protějším ochozu. Ze žebříku pokračujte na potrubí vlevo. Na jeho konci seskočte doleva a pod sebou uvidíte dva balkóny. Seskočte na jeden z nich a klikatými chodbami se prostřílejte až ke vchodu

do další části promenády. Zde začínáte v malém baru a na ochozu naproti vám je skupinka odstřelovačů. Zlikvidujte je a dveře vedoucí z baru se otevřou. Vyběhněte ven a postupujte směrem dolů. Na ulici pod sebou vidíte vraky obrněných vznášedel. V jednom z nich je ukryt senátor Schmidt, který je vaším cílem. Postřílejte všechny protivníky v senátorově okolí a další úkol je splněn. Nyní budete ještě muset odrazit protiútok početné jednotky protivníků.

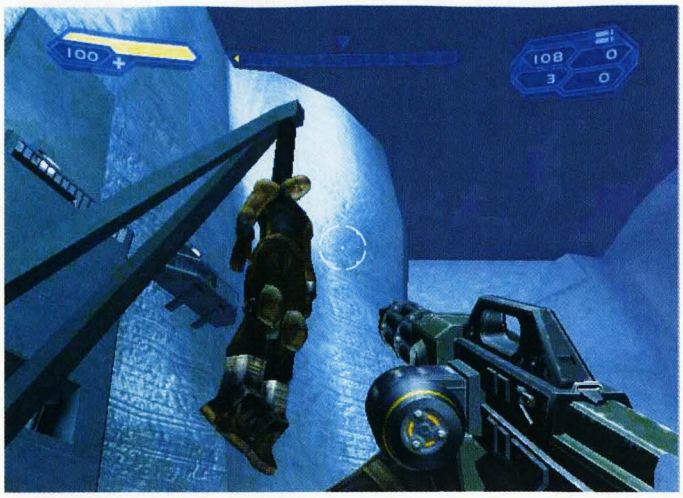
V následující části úrovně musíte vyčistit cestu pro senátora. Jakmile vyčistíte další prostranství, tak senátor vždy popoběhne. Nakonec se dostanete až na stanoviští taxíků. Během jízdy taxíkem sestřelte raketometem nebo některou jinou zbraní taxíky svých pronásledovatelů. Až dorazíte na druhou stanici, tak budete muset vyčistit cestu do hangáru. Pak nastupte spolu se senátorem do své vesmírné lodi. Ve vesmíru se prostřílejte na senátorovu loď. Nakonec budete muset sestřelit torpéda letící na senátorovu loď. Nepřátelských stíhačů si nevšímejte a zaměřujte se jen na torpéda (po jejich zaměření vidíte uprostřed malý symbol torpéda). Po zničení posledního z nich můžete ukončit úroveň.

GENETICS LAB

Těsně za nepřátelskou lodí vlétněte do základny. Uvnitř se prostřílejte po klesajícím můstku až k ovládacímu panelu, kterým si vysunete most přes velké podzemní jezero. Na druhé straně uvidíte přímo pod mostem vchod do ventilace. Seskočte k němu a ventilací se dostanete do malé místnosti. Z té se prostřílejte do hlavní kontrolní místnosti, kde si ovládacím panelem otevřete vrata vedoucí do dalšího hangáru. Otevřete dveře vedoucí k vysunovacímu mostu a prostřílejte se zpět do své lodi. V té pokračujte do vnitřního hangáru základny.

Následující část je velmi lineární. Po poměrně dlouhém boji se dostanete do velké budovy plné laboratoří. Těmi se budete muset prostřílet až do velké haly, ve které na vás v průběhu animace vypustí skupinku mutantů. Postřílejte je a jedním ze dvou výtahů vyjeďte nahoru. Z výtahu můžete přeskočit do chodby, kterou musíte pokračovat dál. Dalšími laboratořemi se prostřílejte až do místnosti, za kterou najdete malý výtah. Z něj se o patro výš dostanete na ochoz nad místností. Přeskočte na plošinku před vámi, nějakou zbraní zničte poškozenou mříž před větrákem a pokračujte do ventilace, kterou se dostanete do dalších laboratoří. Na chodbě se objeví ukazatel, který vám ukáže cestu do ventilace plné zeleného slizu.

Pokračujte v boji a prostřílejte se až na konec většího prostoru plného mutantů. Zde opět prorazte mříž, za kterou pokračuje ventilace. Dostáváte se do části základny, ve které řádí mutanti. Pokud nemusíte, tak se do boje vůbec nevměšujte. Jednoduše sledujte ukazatel, který vás provede touto částí základny až k výtahu. Tím vyjedete až k jeskyni, ve které je hlavní počítač a vaše loď. Po krátké animaci rychle doběhněte na konec ochozu a slezte dolů po žebříku vpravo. Ventilací se dostanete do kontrolní místnosti, ve které na ovládacím panelu spustíte stahování dat. Pak vyběhněte na ochoz a seskočte do vody obklopující vaši loď. Po žebříku vylezte z vody a ve vaší lodi opusťte v časovém limitu asteroid. Ve vesmíru úroveň končí.



RESCUE KRUGO

V baru na asteroidu Fort Denver už na vás čeká Benny Saff (do kanceláře se dostanete po točitém schodišti za barovým pultem). Po rozhovoru s ním postřílejte všechny nepřátelské Jaldari a pak se vraťte do hangáru, kde už na vás uvnitř vaší lodi čeká Connor. Na asteroidu Korath se prostřílejte do kontrolní místnosti hangáru. Connor vám uvolní cestu k hlavnímu vstupu do vězeňského komplexu. Prostřílejte se až na nejvyšší balkón nad vstupními vraty. Z něj seskočte na terasu nad vraty a postupujte do haly s lanovkou. Zde vám ukazatel ukáže cestu do kontrolní místnosti, ve které lanovku aktivujete. Pak naskočte na jednu z jejích kabin a nechte se odvézt do obrovské jeskyně.

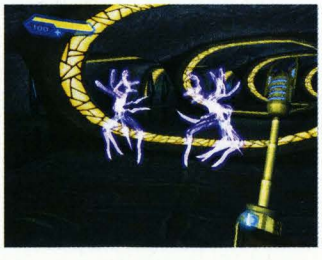
Radši se schovejte mezi úchyty kabiny. Až projedete pod můstkem s řadou protivníků, tak je postřílejte. Až pojede kabina směrem zpět, budete mířet plošinu se dvěma vojáky. Za ní následuje další plošina se zábradlím. Vy ale musíte seskočit až na plošinu bez zábradlí. Odtud můžete opět začít sledovat ukazatel. Ten vás dovede až na křižovatku můstků. Jeden z nich se zatáhne a váš cíl se změní. Nyní se musíte dostat do malé místnosti s ovládacím panelem. Zmáčkněte tlačítko, kterým otevřete podvodní tunel. Tím proplavte do další části jeskyně, kde se budete muset prostřílet až do prvního patra. Zde vlezte do výtahu a pokračujte v cestě směrem nahoru. Dostanete se zpět do jeskyně s lanovkou.

Pokračujte směrem doprava a po krátkém boji se dostanete do nové rozlehlé jeskyně. Tou se budete muset prostřílet na druhou stranu. Zde najdete dveře výtahu, kterým vyjedete na vysokou věž. S pomocí ukazatele se probojujte až do kontrolní místnosti, ve které tlačítkem na ovládacím panelu otevřete vrata vedoucí k celám s vězni. Nyní budete muset zachránit Kruga. Sjeďte výtahem opět dolů a prostřílejte se k celám. Zde najděte kontrolní místnost, ve které cely otevřete. V krátké animaci Krugo vyběhne ven a vy ho budete muset následovat. Prostřílejte se ven z této jeskyně a doběhněte až ke Krugovi.

Nyní se budete muset probojovat až k terase, na které je připravena lanovka. Do té naskočte a připravte se na velmi nepříjemný souboj. Jakmile se dá lanovka do pohybu, tak se přímo vedle vás rozjede vlak s několika protivníky. Použijte některou z účinnějších zbraní a co nejrychleji všechny zlikvidujte (nejdříve ty s raketomety). Potom se otočte na druhou stranu, kde se objeví drezína s další trojicí nepřátel. Po odražení tohoto útoku dojedete do staré známé haly. Zde postřílejte všechny protivníky a následujte Kruga. V další hale se musíte dostat do kontrolní místnosti, ve které otevřete vrata vedoucí na most. Následujte utíkající vězně a z padajícího mostu přeskočte do výklenku vpravo. Následující chodbou proběhnete do hangáru, kde spolu s Krugem naskočíte do své lodi, ve které se budete muset probojovat rojem nepřátelských stíhaček.

WHISTLEBLOWER

Přistaňte v hangáru asteroidu New Idaho a promluvte si se senátorem Schmidtem. Pak pokračujte k velkému výtahu, který vás vyveze na začátek dlouhého kaňonu. Tím se probojujte (nebo proběhněte) až na úplný konec, kde najdete budovu s odemčenými dveřmi. Uvnitř najdete mimozemšťana jménem Barbo. Po dalším rozhovoru dostanete za úkol postřílet vlnu útočníků, kteří se blíží k budově. Prostřílejte se ven a pokračujte kaňonem zpět k mostu. Cestou narazíte na velmi tuhý odpor, takže postupujte velmi opatrně. U mostu se opět setkáte se svými komplici. Dál pokračujte do tunelu, který vám otevře Barbo.



Vaším dalším úkolem bude vyčistit malou jeskyni. Stejný úkol následuje v malém údolí a potom také v dlouhém kaňonu. Za ním se musíte prostřílet jeskyní s pavouky na ochoz nad kaňonem. Zde to bude opravdu tuhé a pokud zemřete, tak se budete vracet opravdu hodně daleko. Tunelem za malým bunkrem projdete do údolí, ve kterém musíte přeskakovat po skalních věžích. Nakonec se dostanete do tunelu se vstupem do ventilace. Tou projdete do kontrolní místnosti, v níž si tlačítkem na ovládacím panelu uvolníte cestu dál.

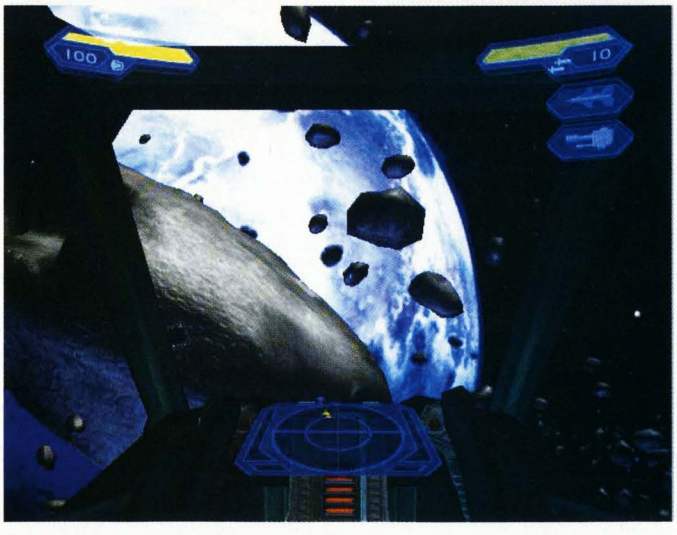
Dostáváte se do dalšího dlouhého kaňonu. Prostřílejte se až k tunelu, ve kterém vás požádají o pomoc vaši spolubojovníci. Za tunelem pokračujte doprava a klikatou stezkou vyběhněte až na tu nejvyšší skalní římsu. Kolem té občas prolétne zadní rampa lodi, která útočí na vaše komplice. Až se u římsy na okamžik zastaví, přeskočte do lodi a v kabině zastřelte pilota. Pak rychle popadněte řídicí páku a s lodí přistaňte. Bohužel na loď vzápětí zaútočí protivníci. Budete se tedy muset pracně prostřílet do kaňonu, ze kterého se dostanete velkými rezavými vraty.

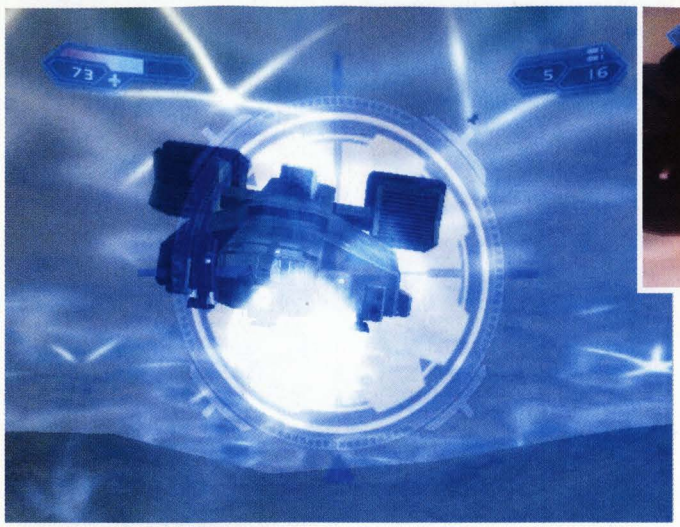
Následuje úsek, ve kterém můžete po dopravníkovém pásu proběhnout kolem malé havěti. Na konci jeskyně použijte ovládací panel a potom rychle přeskočte na sud s rudou. V podzemí se budete muset prostřílet až do velké jeskyně s podzemním jezerem. Seskočte do vody a podvodním tunelem proplavte až ke schodišti, po kterém vyběhnete do malého skladiště. Zde vás čekají pavouci a spousta protivníků. Několika chodbami se budete muset prostřílet až do jednoho z vedlejších hangárů. Z ochozu nad hangárem se pokuste postřílet všechny protivníky pod vámi. Potom sjeďte výtahem dolů a naskočte do lodi. V té budete muset zlikvidovat početnou letku stíhačů a potom přistát v hlavním hangáru.

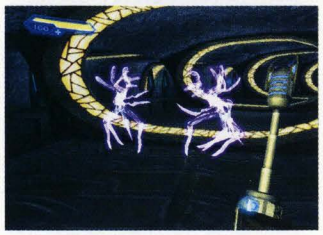
INFILTRATE THE TANNAN CORP

Nejprve se budete muset velmi rychle připojit k nákladní lodi, do které pak jednoduše přestoupíte. Grier potom pošle loď pryč a vy si můžete vychutnávat dlouhý přistávací manévr. Jakmile loď přistane, vyjděte ven a přímo od výstupních dveří se můžete pustit do protivníků na přistávací ploše. Pokračujte do dveří, ze kterých se na vás vrhne skupinka strážných. Nyní se musíte prostřílet kancelářemi a chodbami do dalšího hangáru, ve kterém hlídkuje několik robotů. Pokuste se kolem nich proběhnout ke dveřím, ke kterým vás dovede ukazatel.

Z křižovatky chodeb se musíte prostřílet do dlouhé haly se sloupy po stranách. Na ochozech u stěny číhají odstřelovači s těžkými zbraněmi, takže musíte nejprve opatrně







nakouknout a postupovat s maximální obezřetností. Na konci haly střelte do dvojice sudů a dál pokračujte ventilací. Dostanete se do místnosti, ve které najdete zmučeného Barba. Ukončete jeho trápení a pokračujte dál. Po chvilce se dostanete do místnosti plné velkých nádrží. Zde najdete Danziga, kterého musíte shodit do šachty za ním. Tu pak zavřete tlačítkem vpravo. Pokračujte v postupu směrem za Grier.

Tu po chvilce zahlédnete v prvním patře. Pokračujte v cestě, kterou vám jednoznačně stanovují dveře se zelenými kontrolkami. Cestou se dostanete do místnosti s létajícími droidy. S těmi se nezdržujte a místností jen proběhněte. Následně se prostřílejte do druhé kanceláře, ve které musíte zaběhnout do dveří nalevo. Postupujte až do místnosti s hlavním počítačem. Zde postřílejte všechny strážné a všimněte si Grier, která stojí u počítače na ochozu v prvním patře. Tu totiž budete muset krýt před následujícími dvěma útoky, které přijdou postupně z obou stran místnosti. Až všechny útočníky postřílíte, dostanete další úkol.

Sledujte ukazatel, který vás dovede do haly s velkou šachtou. Použijte ovládací panel vpravo a pak seskočte na bednu, kterou jste si posunuli ke stěně. Z ní můžete přeskočit do ventilace a pokračovat v cestě k jednokolejce, na které je přistaven jeden vagón. Použijte ho a cestou se vypořádejte se strážnými na ostatních vagónech. Až zastavíte, dál sledujte ukazatel. Ten vás dovede do velké místnosti, ve které se musíte prostřílet na ochoz v prvním patře. Stále sledujte ukazatel, který vás nakonec dovede do velké místnosti s generátory. Zde nejprve postřílejte všechny Jaldari a pak najděte ovládací panel, na kterém můžete generátory vypnout. Tím vaše problémy na stanici bohužel nekončí. Jak vidíte, spustil se časový limit, ve kterém musíte zabránit technikům ve vypnutí hlavního počítače.

Opět sledujte ukazatel. Ten vás dovede do velké haly, ve které musíte doběhnout na konec ochozu. Zde vylezte po žebříku do prvního patra a pokračujte dál. Několika dalšími chodbami se dostanete do počítačové místnosti plné strážných. Vaším úkolem je zabít dva operátory v přízemí a jednoho v prvním patře. Až je zabijete, tak do místnosti vběhnou další dva operátoři a několik strážných. Zabitím zbývajících operátorů splníte úkol a zastavíte odpočet. Nyní se budete muset prostřílet do hangáru. Sledujte ukazatel, který vás dovede do chodby s větrákem v pravém zadním rohu. Zde střelte do bomby s plynem a dál prolezte ventilací.

Čeká vás několik skupinek elitních bojovníků. Nakonec se ale snad probojujete do hangáru, ve kterém vidíte malou bitevní loď. Prostřílejte se k ní a naskočte dovnitř. Jako téměř v každé úrovni i tentokrát vás čeká souboj s nepřátelskými stíhačkami. Až je všechny sundáte, tak přistaňte v označeném hangáru na stanici. Při tom si ale dejte pozor na obranné věže, které by vás mohly nepěkně pocuchat. Při přiblížení se tedy radši držte na obvodu, kde žádné věže nejsou. Uvnitř po dlouhé animaci postřílejte početnou skupinku strážných a pronásledujte Richtera do sousedního hangáru. Zde naskočte do své lodi a pokračujte v jeho pronásledování.

FACE OFF

Tentokrát vás čeká souboj se stíhačkami hned na začátku. Až všechny sestřelíte (dejte si pozor na věže vesmírné stanice), tak přistaňte v hangáru. Než vystoupíte, tak rotačním kulometem lodi postřílejte všechny protivníky ve vašem výhledu. Pak vyskočte ven a pokračujte do dveří, které vám označí ukazatel. Čeká vás velmi dlouhý postup základnou. Cesta je dost lineární, takže byste neměli bloudit. Snad jen v kruhových místnostech bychom vám měli poradit, že máte vždy seběhnout o patro níž, nebo naopak vyběhnout nahoru. Nakonec se ale nevyhnutelně dostanete do chodby, která končí zamčenými dveřmi. U těch předchozích ale najdete otevřený poklop vedoucí do ventilace.

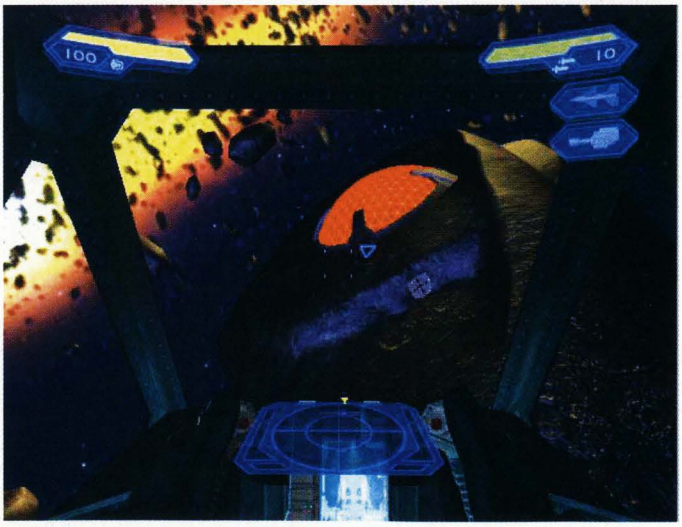
Ventilací se dostanete až k hlavnímu počítači. Použijte jeho ovládací panel a přeprogramujte tak všechny mnichy. Vylezte po žebříku nahoru a pokračujte chodbami až na můstek lodi. Cestou by vás mniši měli nechat na pokoji. Na můstku vás čeká krátký rozhovor, po kterém se musíte pustit do pronásledování Richtera. Ten běžel do hangáru, kde budete muset pomoct mnichům odrazit útok Richterových špiónů. Až je všechny postřílíte, v hangáru přistane velká modrá loď. Nezdržujte se bojem s duchy a rovnou běžte do paprsku pod lodí. Ve vesmíru budete muset nejprve sestřelit všechny nepřátelské stíhačky. Teprve potom můžete na nepřátelské lodi přistát.

Na lodi vetřelců pokračujte v pronásledování Richtera. Proběhněte podivnou kruhovou halou a v další chodbě pokračujte do nízkého tunelu nalevo. Nyní budete muset bojovat s duchy. Jedinou účinnou zbraní je ta poslední v nabídce. Nejprve dostaňte duchy do bílé koule a potom použijte sekundární střelbu. Jedině tak ducha zraníte. Pokud vás pronásledují, ustupte za nejbližší dveře, protože za ně vás pronásledovat nebudou. V poslední hale běžte na kruhovou plošinu, ze které se vyklube výtah. Tím sjedete do první ze série místností se zámotky. Z těch na vás budou vyskakovat lidé, takže se souboj trochu zkomplikuje. Sledujte ukazatel a probojujte se až do poslední z těchto místností.

Dalším výtahem se dostanete do strojovny. Přeběhněte na její druhou stranu a pokračujte v postupu směrem do kontrolní místnosti. V té můžete konečně otočit směr červí díry. Vychutnejte si další animaci a pak pokračujte do místnosti, kde se utkáte s Richterem. Ten je velmi silným protivníkem, takže nebude jednoduché ho zabít. Až bude mrtev, tak se vysune můstek, po kterém můžete přeběhnout k jeho mrtvole. Seberte disk, který měl u sebe, a vraťte se do kontrolní místnosti. Odtud se budete muset probojovat až ke stanici jednokolejné dráhy. Pokuste se proběhnout kolem duchů, se kterými se nemusíte vůbec zdržovat. Jednoduše skočte do kabiny a nechte se odvézt k jedné ze stíhaček.

Stíhačkou nyní budete muset opatrně manévrovat uvnitř lodi. Vaším cílem je hala s hlavním reaktorem, který musíte zničit. Stačí hledat díry v podlaze a klesat stále níž. Až budete u reaktoru, přistaňte a běžte k modrému hologramu. Zmáčkněte tlačítko, kterým změníte jeho barvu na červenou. Nyní se vraťte do stíhačky a popoleťte ke dveřím vedoucím ven. Odtud střelte do věci, která dříve modře blikala. Jakmile explodoje, budete mít pouhých 35 vteřin na opuštění lodi. Vyleťte ven a vychutnejte si závěrečné animace.

Jakub Holý



Hráči, pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21
Praha 4 (tel.: 267 211 301-303,
fax: 267 211 305, e-mail: ludek@send.cz)
Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

Slovenští předplatitelé:
Magnet-Press Slovakia s.r.o.,
Teslova 12, P.O. BOX 169, Bratislava
e-mail: *magnet@press.sk*, tel.: 0244 454 559
Mediaprint-Kapa Presegrosso a.s., P.O. BOX 183, Bratislava
e-mail: *predplatne@abompkala.sk*, tel.: 0244 458 821

Roční předplatné jen za 585 Kč!
Čtyři čísla za cenu tří!

Judge Dredd: Dredd vs Death

INFO

■ **VYDAVATEL:** Vivendi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Rebellion ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Nadprůměrně dobrá střílečka s nějakými těmi zombies.

Není to zrovna nejdelší hra, ale i přesto vám nabízíme pomocnou ruku...

HALLS OF JUSTICE

První úroveň začíná jednoduchým úkolem. Musíte vyběhnout před soudní budovu a pozatýkat demonstranty, kteří tam postávají se svými transparenty. Oslovte jednoho z nich a až si všichni kleknou, tak začněte se zatýkáním. Po zatčení posledního pokračujte do dveří napravo od soudní budovy. Zde narazíte na graffiti, u kterého dostanete další úkol. Budete muset zatknout celkem 9 sprejerů.

Prvního z nich vám hra označí. Doběhněte k němu a oslovte ho. Pokud začne utíkat, tak na něj použijte hrubou sílu. Až svůj odpor vzdá, můžete ho zatknout. Pak sjeďte označeným výtahem o patro níž a najděte dalšího označeného sprejera. Opakujte stejný postup, po kterém vám hra označí prostor, ve kterém se pohybuje 7 zbývajících sprejerů. Přeskočte na nástupiště nalevo od označeného cíle a několika chodbami se dostanete až do většího prostoru, kde řádí celá skupinka sprejerů. Ti se samozřejmě dobrovolně nevzdají, takže to bude chtít nějakou tu uklidňující střelbu. Po smrti několika kamarádů to ti ostatní vzdají, takže je můžete v klidu pozatýkat.

Pokračujte dál a na malém náměstí budete upozorněni na přepadení banky. Hra vám ji označí, takže nebudete nikde tápat. Uvnitř narazíte jen na soudce a lupiče, takže s identifikací cílů byste neměli mít problémy. Lupiči se samozřejmě dobrovolně nevzdají, takže se od začátku připravte na použití síly. Až bude přepadení definitivně zastaveno, tak pokračujte k zadnímu východu z banky. Po krátké animaci s vampírem dostanete za úkol najít a zlikvidovat celkem 21 vampírů.

Na nedalekém náměstí vás hned na jeho začátku napadnou první dva vampíři. Žádného z nich vám hra neoznačí, takže budete muset hledat sami. Vampíři jsou ale naštěstí dost aktivní, takže si vás docela rádi najdou sami. Na náměstí zahněte doprava a pokračujte na další velké prostranství, kde by se měl postupně objevit zbytek nemrtvých. Při jejich likvidaci si ale dejte pozor na civilisty, kteří se vám budou velmi často plést do cesty.

THE NIXON PENTIENTARY

Kousek od vstupu do věznice můžete zatknout několik vězňů, kteří se pokusili o útěk. Pak běžte k jednomu ze záložních výtahů, které najdete po stranách vstupu. Tímto výtahem se dostanete na bojiště plné ohně. Sledujte označený cíl a cestou postřílejte útočící vampíry. Vaším cílem je ovládací panel, kterým si otevřete velká vrata vedoucí do nitra věznice. Kousek za nimi vidíte vlevo dveře označené nápisem „TO GANTRY". Použijte je a uvnitř najdete pod schodištěm užitečný samopal.

Pokračujte po schodišti a v nejvyšším patře se prostřílejte po úzkém ochozu až k velkému nákladnímu výtahu. Tím vyjedete do vyššího patra, kde musíte doběhnout k velkým kovovým dveřím vlevo. Ty se před vámi automaticky zasunou a vám se otevře pohled na velké prostranství plné vampírů. Bohužel není jiné cesty, takže se budete muset prostřílet až k dalším kovovým dveřím, za kterými už na vás čeká jeden ze soudců. Ten vám označí kontrolní panel, ke kterému se budete muset probojovat.

Pokračujte za první roh a vpravo uvidíte dveře vedoucí do ubikací. Těmi se prostřílejte do druhého patra, kde najdete označený panel. Použijte ho a označí se vám dveře, které vedou k Iso Cubes. Seběhněte tedy opět dolů a pokračujte až ke dveřím, které si otevřete označeným tlačítkem. Dostáváte se do široké chodby, ve které se vám napravo označí dveře vedoucí do kontrolní místnosti. Tou se musíte prostřílet až k protější stěně, kde si kontrolním panelem aktivujete výtah B. Otočte se a podél levé stěny dojděte k výtahu, kterým vyjedete do prvního patra. Zde si dalším kontrolním panelem otevřete dveře vedoucí k Iso Cubes.

Opusťte kontrolní místnost a pokračujte k označeným dveřím. Těmi se dostanete do velké haly, ve které nejprve musíte postřílet vzbouřence. Pak použijte velký nákladní výtah a sjeďte do podzemí. Zde se musíte prostřílet k velkým vratům, vedle kterých vidíte vlevo malé dveře. Těmi projdete do velké haly s několika vzbouřenci. Pokračujte dál a v malé kontrolní místnosti použijte označení panel. Tím si otevřete dveře vedoucí do místnosti s unikající párou. Prostřílejte se až k velkému výtahu, kterým vyjedete opět nahoru.

Zde nejprve vyčistěte své okolí a pak pokračujte do dveří označených červeným světlem. Těmi se dostanete do dlouhé chodby, ve které se nejprve musíte prostřílet k označenému ovládacímu panelu. Pak pokračujte ke konci chodby.

THE DOCKS

Vaším prvním úkolem v docích bude zlikvidovat zbytek Joshuova gangu. Po vašem efektním příjezdu z něj zbylo jen 6 posledních členů, kteří jsou rozptýleni ve vašem bezprostředním okolí. Stačí obejít nejbližší hromadu beden a jednoduše je postřílet. Další úkol už bude o něco komplikovanější. Najděte tunel vedoucí do další části doků a budete upozorněni na gang, který si říká Wings, má celkem 19 členů a zabývá se pašováním Red Bullu (na několik jeho členů narazíte hned za tunelem). Zmiňovanou komplikací je skutečnost, že nejméně 4 členy gangu musíte získat živé. Pokuste se o to hned ze začátku, abyste s tím nakonec neměli problémy.

Wings jsou bohužel dost roztroušení, takže budete muset prohledat všechna zákoutí. Poctivě prolezte celou část úrovně před dalším tunelem. Najdete v ní totiž celkem 17 členů. Poslední dva se skrývají v malém skladišti za tunelem. Po zneškodnění posledního člena gangu se vám zpřístupní vchod vedoucí do metra (dovede vás k němu ukazatel). Zde se porozhlédněte po dveřích, za kterými vás napadne skupinka protivníků v červených oblecích. To jsou první členové kultu smrti, na které narazíte. Vaším dalším úkolem bude najít cestu do jejich doupěte. Doky se tedy prostřílejte až ke schodišti, po kterém musíte vyběhnout nahoru. Pokračujte dál a po chvilce se prostřílíte až k velkému výklenku, který má po stranách nepřehlédnutelné červené vlajky.

OVLADÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Skákání
Kolečko » Interakce s okolím/zatčení
Čtvereček » Úder pěstí
Trojúhelník » Nabíjení
Směrové šipky do stran » Přepínání typů munice
Směrové šipky nahoru a dolů » Přepínání zbraní
R1 » Střelba
R2 » Slovní výzva
L1 » Přepínání pohledu
L2 » Granáty
L3 » Skrčení

Nalevo od výklenku najdete podivný modrý stroj, který zničíte několika střelami. Tím si otevřete dveře v levé stěně výklenku. Projděte dovnitř a po několika krocích vám hra zadá další úkol. Musíte najít vstup do hlavního skladiště, které je ukryto někde v sídle kultu. Další část úrovně je dost lineární. Hra vám navíc vstup do skladiště označí, takže rozhodně nebudete nikde bloudit. Můžete se tedy plně soustředit na boj, který bude dost intenzivní. Protivníků je všude kolem dost, takže vám doporučujeme postupovat opatrně.

Až se konečně dostanete k obrovským vratům uzavírajícím skladiště, budete muset rozstřílet modrý přístroj napravo od nich. Po jeho zničení se začnou vrata automaticky otevírat a vy můžete vběhnout dovnitř. Zde se zbavte nejprve protivníků na kontejnerech. Ti vidí nejdále a pokud se jich nezbavíte, tak vás budou pořád otravovat. Ve skladišti se porozhlédněte po vchodu do podzemního tunelu. Tím projděte do poslední haly, ve které je čtveřice hledaných soudců. Úroveň skončí, až zneškodníte posledního člena kultu.

RYDER MEGA-MALL

Další úroveň se celá odehrává v rozsáhlém nákupním středisku. Dojděte k jeho nejbližšímu vchodu a dostanete první úkol. Tím je záchrana 9 zbývajících civilistů, kteří přežili podivný útok. Ostatní lidé se změnili na zombie, takže se při tom rozhodně nudit nebudete. Ve vstupní hale postřílejte všechny protivníky a postupujte směrem doprava. Držte se druhého soudce, který nesmí za žádnou cenu zemřít. Ve druhém patře vám totiž otevře dveře vedoucí do druhé části střediska. Zde vejděte do prvního obchodu vlevo a pokračujte do dveří za prodejním pultem. Chodbami pro personál se pak musíte prostřílet do obchodu, který je ve třetí části střediska (je plný podivných světlých beden).

Zde vyběhněte po jednom ze dvou schodišť do prvního patra, kde je dvojice soudců v restauraci ohrožována sedmi zombie. Vaším sekundárním úkolem je zachránit alespoň jednoho z dvojice soudců tak, že všechny útočící zombie postřílíte. Pokračujte do dveří za restaurací a chodbami pro zaměstnance se prostřílejte do přízemí, kde na vás na konci jedné chodby vyběhne hořící zombie. Rozstřílejte ji a pokračujte do haly plné ohně. Od dveří zlikvidujte hořící zombie a pak proběhněte malou buňkou vpravo. Za ní najdete na stěně manuální ovládání dveří. Použijte ho a schodištěm za další buňkou pokračujte do další zaměstnanecké chodby.

Zde najdete první 2 civilisty. Postřílejte zombie pobíhající kolem a s civilisty (nejprve je musíte oslovit) vyběhněte o patro výš. Zde se prostřílejte obchodem do haly a pokračujte do dveří přímo naproti vám. Vaším sekundárním úkolem je dovést oba civilisty na přistávací plochu. Vraťte se dovnitř a pokračujte do označeného obchodu s elektroniku. Nejprve postřílejte všechny vampíry a pak se pusťte do plnění dalšího sekundárního úkolu. Tím je likvidace šestičlenného gangu, který v obchodě rabuje zboží. Nejméně 3 z nich ale budete muset zatknout. Pokračujte přes pokladny vpravo do další části obchodu, kde najdete zbývající členy gangu.

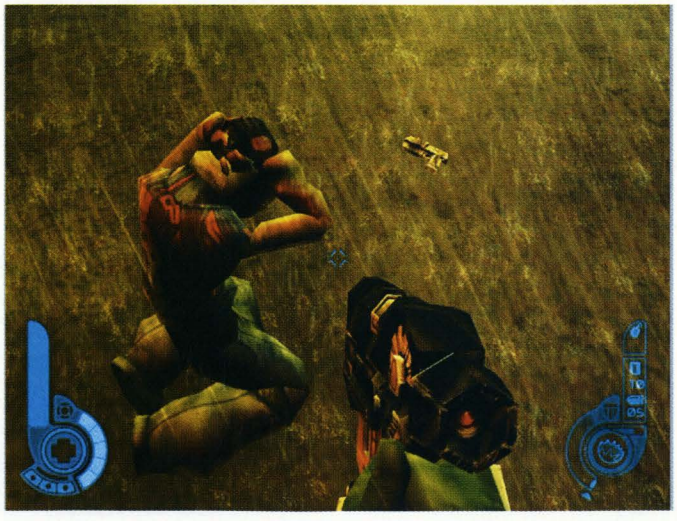
Obchodem se dostáváte do další části střediska. Vyběhněte do prvního patra a pokračujte do další části. Zde seběhněte do přízemí a porozhlédněte se po dveřích se dvěma soudci. Jde o vstup do nočního klubu, kde přežívají další tři civilisti. Vaším sekundárním úkolem je jejich záchrana. Budete muset odrazit všechny útoky nemrtvých a doprovodit civilisty k východu. Pak se vám označí dveře v prvním patře, kterými musíte pokračovat dál. Prostřílejte se velkou halou a dostanete se ke skupince 4 zbývajících civilistů. Odrazte útok zombie a zatím bez civilistů pokračujte do přízemí. Pomocí ovládacích panelů napravo a nalevo od velkých dveří si otevřete vstup do chodby s několika vampíry. Zlikvidujte je a vraťte se pro civilisty. Nyní můžete v otevřené chodbě pokračovat malými dveřmi vlevo k hlavnímu vchodu.

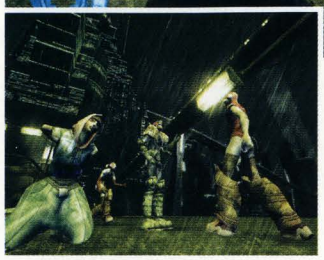
ICARUS LABS

Běžte k hlavnímu vchodu, který se před vámi automaticky otevře. Uvnitř pokračujte do malé recepce, ve které musíte použít počítač vedle stojícího robota. Tím si aktivujete velký dopravní výtah přímo za recepcí. Stoupněte si na něj a on automaticky sjede do prostoru podzemních laboratoří. Postřílejte několik vampírů a běžte směrem k laboratoři 1, na kterou míří herní ukazatel. Cesta je jednoduchá, takže byste neměli bloudit. Až se dostanete do laboratoře, seběhněte o patro níž a porozhlédněte se po označeném počítači. Vaším úkolem je zničit právě tento počítač.

Vyběhněte z laboratoře zpět na hlavní chodbu a pokračujte do místnosti s hlavním počítačem. Ta je opět označena ukazatelem, takže se tam dostanete bez nejmenších problémů. Ve velké hale najdete hlavní server, což je vám již dobře známý modrý přístroj. Po jeho zničení se vraťte do prvního patra a pokračujte do laboratoře 2. Vchod vedoucí na hlavní chodbu se za vámi zavřel, takže budete muset pokračovat nově zpřístupněnou cestou. Laboratoř 2 je plná vampírů, kteří se zde budou donekonečna obnovovat. Proto se musíte co nejrychleji dostat do přízemí a zničit další označený počítač. Pak vyběhněte po schodech zpět do prvního patra a pokračujte do laboratoře 3.

Po krátké animaci s doktorem Ikarem vás čeká divoká přestřelka. V laboratoři 3 se totiž otevřou všechny kontejnery s pokusnými objekty. Přímo od dveří se pokuste všechny postřílet a pak pokračujte k označenému počítači. Pak vyběhněte nahoru a pokračujte do kontrolní místnosti, ve které jste viděli v animaci doktora Ikara. Vaším posledním úkolem je utéct z laboratoří. Sledujte ukazatel a hořícími chodbami se probojujte až k nouzovému východu. Tím se ale dostanete do zadních uliček, které jsou zamořeny členy kultu smrti. Prostřílejte se tedy do další velké haly, ze které se dostanete kanálem





plným kouře (musíte se skrčit). Dál už je to dost lineární. Postupujte směrem k označenému konci úrovně a cestou likvidujte všechny protivníky.

MEAN STREETS

Úroveň začíná v kostele, který je zamořen přívrženci kultu smrti. Vaším prvním sekundárním úkolem je jejich likvidace. Většinu z nich najdete v hlavní části chrámu. Zbytek bojuje s vampíry na ulici před kostelem. Venku se můžete začít věnovat plnění druhého sekundárního úkolu. Tím je likvidace celkem 5 vampírů, kteří by se měli potulovat po okolí. Na první 4 narazíte rovnou před kostelem. Až všechny postříláte, tak pokračujte směrem doleva. Zde se úzkou mezerou u zdi protáhnete do chodby, která vede do ulice plné gangsterů. A zde přichází na řadu třetí sekundární úkol. Musíte totiž zneškodnit všech 10 členů dvou znepřátelených gangů.

Po ukončení pouličního boje pokračujte doprava. Na konci ulice najdete vchod vedoucí na schodiště s posledním vampírem. Po schodech vyběhněte až nahoru a vpravo projděte označenou chodbou. V následující místnosti vidíte vpravo výtah, který budete muset zprovoznit. Běžte tedy doleva, kde se vám označil příslušný počítač. Prostřílejte se několika následujícími místnostmi a použijte počítač. Pak se můžete prostřílet zpět k výtahu a sjet na ulici pod vámi.

Zde běžte doprava a po chvilce se vám červeně označí soudce Goodwin, kterého budete muset doprovodit na náměstí Juno. Zároveň se vám označí poloha náměstí Juno, jehož dosažení je hlavním cílem této úrovně. Následující část je bohužel dost nepřehledná, takže budete chvilkami možná bloudit. Stále se ale držte ulice, protože cesta nevede žádným z postranních domů. První zásekovým místem je popraskaná zeď. Tu zničíte střelbou do barelů vpravo. Pak pokračujte ruinami, kterými se dostanete až do velké kruhové haly. Zde se musíte prostřílet do nejvyššího patra. Odtud už je to jen pár kroků na náměstí, kde se musíte co nejrychleji dostat k transportnímu vznášedlu.

CLOONEY HOSPITAL

V této úrovni bude vaším hlavním cílem zneškodnit prvního ze čtveřice temných soudců. Je jím Mortis, který své protivníky hubí rozšiřováním smrtelných chorob. Pro začátek ale začněte jednodušími úkoly. Postřílejte všechny protivníky ve vstupní hale a běžte směrem doleva. Zde najdete dvojici dveří, které otevřete ovládací pákou na vedlejší stěně. Pokračujte dál a v malé čekárně najdete dvojici pacientů a soudce. Odrazte útok několika zombie a ve vedlejší chodbě se porozhlédněte po karanténní místnosti B. Otevřete ji pákou napravo od dveří a vraťte se pro pacienty. V nemocnici je jich celkem 10 a jedním z vašich primárních úkolů bude dovést je všechny do karanténních místností. Až je ale dovedete do karantény, tak si počkejte, která z mrtvol uvnitř začne vstávat. Rychle oživlou mrtvolu rozstřílejte a pacienty uvnitř zavřete.

Vraťte se do vstupní haly a pokračujte na její druhou stranu. Zde prostřelte velké sklo a skrčení proskočte do místnosti za ním. Chodbou vpravo se dostanete na chodbu plnou dveří. Chvilku zde počkejte a pak odrazte útok větší skupinky zombie. Pokračujte do dveří, které si otevřete pákou na stěně. Za nimi zahněte doprava a vběhněte do prvního pokoje vlevo. Zde budete muset zachránit další dva pacienty. Odrazte tedy útok zombie a pak pacienty doveďte do nedaleké karanténní místnosti A (nezapomeňte si uvnitř počkat na oživení jedné z mrtvol). Pak k nim doveďte ještě dalšího vyděšeného pacienta, kterého najdete v místnosti na druhé straně chodby.

Po schodech vedle karanténní místnosti vyběhněte do prvního patra, kde najdete vpravo velkou místnost s dalšími třemi pacienty. Běžte k nim a počkejte, až začnou mrtvoly kolem ožívat. Rychle je postřílejte a pak se vydejte spolu s pacienty do karanténní místnosti A. Nyní vám zbývá najít poslední dva pacienty. Vyběhněte zpět do prvního patra a pokračujte do dveří vlevo. Mezi několika ordinacemi se prostřílíte až do vstupní haly, na jejíž druhé straně najdete dveře vedoucí do posledního přístupného bloku. Najděte místnost s lůžky a hledanými pacienty. Opět počkejte na oživovací proces a postřílejte všechny útočící zombie. Pak pacienty odveďte do nedaleké karanténní místnosti D.

Nyní se vám označí výtah ve vstupní hale. Běžte k němu a použijte ho. Výtahem vyjedete do jednoho z nejvyšších pater. Pokračujte na střechu, kde dostanete za úkol postřílet všechny vampíry, kteří napadli jednoho ze soudců. Po splnění úkolu pokračujte do budovy pohotovosti, ve které dostanete šanci postřílet zbývající zombie (sekundární úkol). Pokračujte do vyššího patra, kde na jednotce intenzivní péče řádí soudce Mortis. Dávejte si pozor na jeho střely a pomocí jemného míření rozstřílejte pokud možno všechny ventily na potrubí s dezinfekčním plynem (vidíte je u stropu před malými místnostmi s pacienty). Pokud chcete dosáhnout dobrého hodnocení, tak zachraňte všech 5 pacientů, kteří jsou zde chycení v pasti. Pak doběhněte na konec místnosti, kde velkým ventilem otevřete přívod dezinfekčního plynu. Ten rozstřílenými ventily vnikne do místnosti a soudce Mortise zažene do karanténní místnosti. Zavřete za ním dveře a je váš.

SMOKATORIUM

Tato úroveň je dost zmatená a bohužel v ní nebudete mít čas a prostor na systematický postup. Hned u vstupu do Smokatoria totiž narazíte na druhého temného soudce jménem Fire (oheň). Ten bude vaším hlavním protivníkem a stejně jako v předešlé úrovni jeho likvidace není možná normálními zbraněmi. Proběhněte tedy kolem něj a pokračujte co nejrychleji do patra B3 (nejnižší patro), ve kterém najdete kontrolní místnost. U vchodu je bohužel několik zombie, se kterými nemůžete ztrácet čas (soudce Fire vás během chvilky doběhne). Pokuste se dveře otevřít a po jejich selhání vyběhněte zpět do hlavních prostor budovy.

Pokračujte do patra B2, ve kterém vám hra označí východ vedoucí na venkovní ochoz. Po něm pokračujte doprava a seběhněte až k místu, kde vidíte vpravo otevírající se poklop. Přeskočte zábradlí a čtvercovým otvorem seskočte do kontrolní místnosti. Zde postřílejte všechny zombie a použitím označeného ovládacího panelu aktivujte systém hasicích přístrojů. Nyní budete muset ručně zapnout hasicí systémy ve všech třech patrech budovy. Tlačítka aktivující tyto systémy najdete na stěně vedle nepřehlédnutelných ohnivzdorných stěn. Až bude voda ze stropu prýštit ve všech patrech, tak soudce Fire uteče do ventilace. Běžte do kontrolní místnosti v patře B1 a aktivujte větráky.

RESYK

Před vámi je úroveň, ve které se poprvé setkáte s nejmocnějším z temných soudců, jehož jméno je Death. Najdete ho v sídle společnosti Resyk, které stojí přímo před vámi. Doběhněte až k recepčnímu pultu, na kterém je umístěn

počítač ovládající vstupní dveře. Použijte ho a dveřmi vedle pultu vstupte do haly, která je plná zombie. Prostřílejte se až do další budovy, ve které najdete místnost s dírou v zábradlí. Touto dírou seskočte o patro níž a pokračujte do další podobné místnosti, ve které musíte zastřelit dvě zombie. Tím zachráníte dva pracovníky, kteří postávají na ochozu v prvním patře. Na druhé straně místnosti najdete dveře vedoucí na schodiště. Pokračujte po něm k zachráněným úředníkům a jeden z nich vám předá přístupovou kartu.

S touto kartou musíte doběhnout až do prostoru před hlavní budovou. Zde se porozhlédněte po označeném výtahu, který si právě díky kartě můžete přivolat. Výtahem pak sjedete do podzemí, čímž splníte druhý úkol. V podzemí vyběhněte po schodišti do dlouhé chodby, ze které můžete vpravo pokračovat do jedné ze tří šaten. Těmi se totiž musíte prostřílet do další chodby, kterou budete pokračovat až do oddělení dekontaminace. Zde se připravte na setkání s vampíry. Ti na vás totiž čekají za každými dveřmi.

Za oddělením dekontaminace se dostanete na schodiště, po kterém musíte pokračovat doleva. Dostanete se do temných chodeb, kterými projdete až do velké haly s označeným bodem. V hale se porozhlédněte po vstupu, který vede do dlouhé stavby v jejím středu. Tou se dostanete na druhou stranu, kde se musíte mezi několika vampíry prostřílet až k výtahu, který vás vyveze na ochoz. Oběhněte po něm celou halu a pokračujte do oddělení filtrace. Zde nejprve odrazte útok vampírů a pak běžte k ovládacímu panelu, který vám umožní přejít na druhou stranu. Proběhněte několika dalšími chodbami a před dalším můstkem budete upozorněni na přítomnost soudce Death.

Před vámi je několik velkých hal, ve kterých probíhá filtrace. Vaším jediným úkolem je prostřílet se po úzkých můstcích vždy na druhou stranu haly. V některých budete muset najít ovládací panely, které vám naštěstí hra označí. Vše tedy záleží jen na vaší schopnosti šetřit municí, které zde asi budete pociťovat nedostatek. Po nějaké době se dostanete do haly, ve které vás čeká krátká animace. Touto halou se prostřílejte až do nejvyššího patra a pokračujte do chodby, ve které seskočíte dírou v podlaze mezi několik krvelačných vampírů. Pokuste se jich tedy co nejvíce postřílet ještě z horního patra. Na konci chodby úroveň končí.

UNDERCITY

V temném podzemí bude vaším hlavním protivníkem soudce Fear (strach). Stojíte na konci zhroucené chodby a pod sebou vidíte hlubokou propast. Otočte se a chodbou pokračujte do místnosti s několika policemi. V té se porozhlédněte po díře ve zdi, kterou můžete prolézt do další místnosti. Zde si nejprve po schodech seběhněte pro další zbraň a pak pokračujte chodbou do místnosti s děravou podlahou. Přeskočte díru a dveřmi na druhé straně vyběhnete do tunelu metra. Ten vpravo blokuje převrácený vagón. Vás by ale měla zajímat spíše skupinka vampírů, která se k vám blíží zleva. Až se budou blížit ke dveřím, tak přeskočte díru uprostřed místnosti a pokuste se je postřílet skrz dveře.

Až budou všichni vampíři mrtví, pokračujte tunelem směrem doleva. Po chvilce dojdete až do stanice. Vyskočte na nástupiště vlevo a pokračujte ke schodišti vedoucímu na povrch. Přeběhněte halu a v malé pokladně najdete lékárničku a laser. Po schodišti vedle pokladny pokračujte dál směrem na povrch. Dostanete se na starou ulici, na kterou budou z okolních domů seskakovat vampíři. Povrch ulice se propadl, takže dál se dostanete po úzkém okraji, který zůstal podél domů. Na následující ulici pak pokračujte po propadlé části. Na jejím konci totiž najdete vstup do temné chodby s blikajícím světlem.

Chodbou se prostřílejte až do poměrně zachovalé budovy. Z té vyběhněte dveřmi vlevo na ulici a pokračujte doprava. Minete autobus balancující na hraně propadlé vozovky

a před sebou uvidíte obrovskou budovu muzea. Z jeho hlavního vchodu na vás vyběhne skupinka příznivců kultu smrti, takže konečně získáte nějakou munici. Ve vstupní hale muzea postřílejte další skupinku protivníků a pokračujte směrem doprava. Za vystaveným tankem najdete průchod do další haly, ve které si samozřejmě opět zastřílíte. Následuje egyptské oddělení, ve kterém vás čeká závěrečný souboj úrovně. Mezi hrobkami u vchodu najdete brokovnici, která se vám bude velmi hodit. Je totiž dost účinná a soudce Fear toho vydrží poměrně dost. Běžte rovnou k němu a začněte do něj střílet. Vampírů okolo si nevšímejte (jen uhýbejte jejich útokům) a rozstřílejte svého hlavního protivníka.

DEADWORLD

Dostáváte se do světa, ze kterého pocházejí temní soudci. Vašimi protivníky zde budou vampíři a nekonečné zástupy kostlivců. Za sloupy napravo najdete několik zbraní, které se vám budou určitě hodit. Pak postupujte alejí z kostí a dostanete se až na schodiště, které je zataraseno kostěnou bariérou. Pro její odstranění budete muset postřílet všechny protivníky, kteří se nacházejí v úvodním prostoru. Až se bariéra zasune, můžete pokračovat k následující bráně s červenými krystaly. Také tato brána se otevře až ve chvíli, kdy zlikvidujete všechny protivníky ve vašem okolí.

V další části úrovně se nezdržujte střelbou na kostlivce. Radši rovnou utíkejte na dlouhý most, na jehož druhé straně na vás čeká skupinka kultistů. Ty snadno postřílíte a můžete proběhnout dvěma velkými bránami do chrámu plného vampírů. Zde se stejně jako v předchozí části nemusíte vůbec zdržovat bojem. Zbavte se jen těch nejobtížnějších protivníků a pokračujte směrem doprava. Na konci chrámu určitě nepřehlédnete široké schodiště, po kterém vyběhnete k poslední bráně dělící vás od závěrečného souboje. Tuto bránu otevřete tak, že postřílíte všechny členy kultu smrti.

Před vámi je nyní široké schodiště, nad kterým vidíte několik sbíhajících se paprsků. Vyběhněte po schodišti nahoru a vychutnejte si animaci, ve které se opět setkáte se soudcem Death. Ten se v průběhu animace usadí v těle zmutovaného doktora Ikara. Po animaci rychle utíkejte k jednomu z paprsků. Po přiblížení uvidíte, že zdrojem je soudce uvězněný v podivné konstrukci. Běžte k němu a podržte ◎. Sledujte, jak je soudce postupně osvobozován a nakonec z podivné konstrukce vypadne na zem. V této fázi ho musíte ochránit před kostlivci, kteří ho mohou snadno zabít. Pokud se jim to povede, tak můžete celý souboj restartovat. Tímto způsobem osvoboďte všechny tři soudce, čímž osvobodíte soudkyni Andersonovou. Nyní musíte jen odlákat pozornost soudce Death, který se stará prakticky jen o vás. Po chvilce čekání osvobození soudci zachrání Andersonovou a vy si můžete vychutnat závěrečnou animaci hry.

Jakub Holý

Warhammer 40.000: Fire Warrior

INFO

■ **VYDAVATEL:** THQ. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Kuju ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Tahle verze je rozhodně lepší než šoupání figurek po stole, ale pořád to nějak není ono...

S touhle hrou je třeba naložit jako s každou jinou vojenskou záležitostí...

THE DROP

Na začátku mise vás čeká dlouhý úvod ve výsadkové lodi. Po přistání ještě chvíli počkejte, než získáte kontrolu nad svou postavou. Pak vyběhněte ven a pokračujte doprava. Dělostřelecké palby se bát nemusíte, protože ta zabije pouze vaše spolubojovníky. Dostáváte se do zákopů, ve kterých naštěstí nemůžete zabloudit. Jednoduše se probojujte až k prvnímu bunkru, kterým se musíte prostřílet na druhou stranu. Pokračujte až k dalšímu rozcestí, kde budete upozorněni na lidského poslíčka, který vyběhne zleva. Zastřelte ho, než vám stačí utéct. Tím splníte tajný úkol.

Před vámi je červený velitelský bunkr. Nad vchodem je automatický kulomet, kterého byste se měli zbavit. Pak postřílejte vojáky uvnitř a v zákopu odrazte útok zezadu. Postupujte dál zákopem, který končí slepým koncem. Vlevo vidíte třetí bunkr, ve kterém narazíte na jasně odlišeného seržanta. Ten vydrží poměrně dost zásahů a má motorový meč, takže ho zlikvidujte z bezpečné vzdálenosti. Dál pokračujte bunkrem. Následuje další zákop a čtvrtý bunkr. Po jeho vyčištění doběhněte na konec zákopu a vylezte po žebříku.

Po bitce s větším počtem lidí doběhněte k malému bunkru s kulometem. Dveře si otevřete tlačítkem nalevo od vchodu. Uvnitř zmáčkněte pravé tlačítko, kterým si otevřete bránu před bunkrem. Odrazte lidský protiútok a postupujte bojištěm až k další velké bráně. U ní pokračujte směrem doprava, kde najdete malý bunkr s tlačítkem uvnitř (pozor na automatický kulomet). Tlačítkem si otevřete bránu, kterou se dostanete do dalšího zákopu. Tím postupujte až k další bráně s dlouhým bunkrem. Z něj vyběhne kromě několika vojáků také nepříjemný seržant. Uvnitř bunkru najdete tlačítko ovládající bránu. Nyní stačí doběhnout do posledního bunkru úrovně.

THE PUSH

Začínáte v bunkru z konce předchozí úrovně. Prostřílejte se ven a pokračujte směrem doleva. Zákopy se probojujte až na větší prostranství, které brání skupinka vojáků. Až je postřílíte, tak použijte pevný kulomet, kterým budete muset odrazit protiútok čtyř vojáků (dva z nich budou útočit seshora). Pokud je všechny postřílíte kulometem, splníte tajný úkol. Pak se prostřílejte až ke kovové stěně, kterou přiběhne odstranit pyrotechnik. Až stěna exploduje, můžete pokračovat dál.

Zákopem doběhněte ke dveřím s modrými pruhy. Ty potřebují modrý klíč. Pokračujte doprava, kde najdete na konci zákopu seržanta s klíčem. Až ho zabijete, jeho klíč seberte a vraťte se ke dveřím, které se nyní automaticky otevřou. Pokračujte až k velké budově, kolem které budete muset postřílet všechny lidské vojáky. Až budou všichni mrtví, tak se dveře do budovy otevřou a vy se můžete prostřílet k tlačítku přivolávajícímu výtah. Tím vyjeďte do prvního patra, ze kterého se dostanete tunelem na most. Doběhněte na jeho konec a sledujte neúspěšné přistání výsadkové lodi.

Až se otevřou dveře uzavírající most, deaktivujte paprsky nalevo. Za nimi najdete seržanta, který má u sebe oranžový klíč. Tím si otevřete dveře napravo od mostu. Nyní se musíte prostřílet několika patry domu až do sklepa, kde najdete seržanta s růžovým klíčem. Tím si otevřete dveře vedoucí na skládku. Zde nejprve postřílejte všechny vojáky a potom přilétne bitevní loď s kódovým označením Valkyrie. Postupně musíte rozstřílet oba její motory (to jsou její jediné citlivé body). Až ji sestřelíte, doběhněte k výsadkové lodi, která přistane na nedaleké střeše.

WATCH TOWERS

A je zde další výsadek. Po přistání vyběhněte ven a postřílejte všechny lidi v okolí. Až bude poslední z nich mrtev, jeden z vašich spolubojovníků vyhodí do vzduchu kovovou stěnu blokující zákop. Tím se budete muset probojovat až na velké prostranství s nepřehlédnutelnou betonovou stavbou. Zlikvidujte všechny protivníky kolem vás a po chvilce obdržíte nové instrukce. Na obrazovce se vám červeně označí váš další cíl. Stejným zákopem jako před chvílí se musíte vrátit až k tunelu, ve kterém náloží vyhodíte do vzduchu zával. Tím si zpřístupníte vstup do dlouhé jeskynní chodby. Na jejím druhém konci vám Lusha označí místo na potrubí, které musíte také vyhodit do povětří.

Seskočte do tunelu, kterým musíte pokračovat směrem doleva. Dostanete se k detekčním zařízením, u kterých musíte sledovat červený paprsek. Pokud je na straně, můžete proběhnout dál. Po chvilce se dostanete k širokému schodišti, pod kterým jsou nalevo malé dveře se zeleným světlem. Těmi se dostanete na schodiště vedoucí do střílny s kulomety. Použijte tlačítko na konci místnosti a pak kulometem postřílejte všechny útočící vojáky. Až je zlikvidujete, tak se otevřou dveře vedoucí do věžeňského komplexu.

Uvnitř se prostřílejte ke schodišti vlevo. Tím vyběhnete do dlouhé zatočené chodby, ve které budete upozorněni

OVLADANI

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím/Zoom
Kolečko » Nabíjení
Čtvereček » Přepínání zbraní/Sbírání zbraní
Trojúhelník » Házení granátů/Zoom
R1 » Primární střelba
R2 » Sekundární střelba
L1 » Skákání
L2 » Skrčení
L3 » Vycentrování pohledu
SELECT » Noční vidění

na 4 velká děla. Vždy nejprve postřílejte jejich obsluhu a pak je vyhoďte do povětří. Po zničení posledního dostanete za úkol otevřít rampy vedoucí k celám. Sledujte navigační body, které vás dovedou do nejvyššího patra. Pokud zde chcete splnit tajný úkol, tak zastřelte všech 6 odstřelovačů. Pak doběhněte ke kontrolnímu panelu a otevřete rampy. Nyní se vám označí seržant, který má u sebe klíče od dveří vedoucích na hlavní nádvoří. Seběhněte po schodech až dolů a postřílejte se k němu. Po získání klíče pokračujte na nádvoří, kde se bohužel rampy mezitím zavřely. Musíte zde tedy chvilku počkat, než je vaši spolubojovníci opět otevřou. Pak seběhněte k označeným dveřím.

THE CELLS

Dostáváte se do vězení, ve kterém je držen Ko'Vash. Pokračujte tedy k nejbližším dveřím a postřílejte všechny lidské vojáky uvnitř. Až budou mrtví, tak se kolem sebe rozhlédněte. V některých celách vidíte své spolubojovníky, které můžete osvobodit tím, že střelíte do červeného světla vedle cely. V této úrovni najdete celkem 9 zajatců, jejichž osvobozením splníte tajný úkol. Po osvobození všech vězňů v tomto bloku pokračujte do bloku B (sledujte nápisy nade dveřmi). Postřílejte všechny vojáky, osvoboďte 3 vězně a pokračujte do bloku C. Opět postřílejte všechny vojáky, osvoboďte 2 vězně a potom pokračujte do dveří s nápisem Purgatorium.

Postřílejte vojáky a vlevo najdete dveře s fialovými paprsky. V tunelu opodál najdete na stěně páku, kterou si otevřete dveře do mučírny. Za nimi je seržant se dvěma vojáky. Od seržanta získáte klíč, kterým si otevřete fialové dveře. V chodbě za nimi prostřelte mříž ventilace a vystřílejte velký vězeňský blok. Pak slezte po žebříku dolů a propusťte poslední 3 vězně. Pokračujte dveřmi vedle cel a od následujících dveří po jejich zaseknutí rychle odstupte, protože je vojáci vyhodí do vzduchu. Dostáváte se do velké místnosti s modrými dveřmi. Odtud se probojujte do dalšího tunelu. Po návratu do velké místnosti narazíte na seržanta, od kterého získáte modrý klíč. Prostřílejte se na kruhový výtah, kterým sjedete do podzemí.

DEEP LEVEL

Na začátku úrovně se budete muset prostřílet početnost nepřátelskou jednotkou na velké kruhové prostranství. Na něm si dejte pozor na díry, kterými můžete propadnout dolů. Po chvilce vás z protější plošiny napadnou odstřelovači. Zlikvidujte je a bude následovat malá skupinka vedená seržantem. Po jejich likvidaci můžete pokračovat do dveří, ze kterých na vás vyběhli. Dostanete se na dlouhé schodiště. Prostřílejte se až na jeho konec, kde najdete v pravé chodbě malou místnost se zásobami. Ve stěně nalevo od dveří prostřelte mříž ventilace a uvnitř zlikvidujte granátem nebo puškou zával tvořený několika barely.

V chodbě za ventilací pokračujte doprava a probojujte se do dalšího vězeňského bloku. Běžte do cely vlevo, kde si promluvíte s umírajícím vězněm. Pak se vraťte na kruhové prostranství a postupujte dál. Několika chodbami se probojujete až ke krátkému můstku. Za ním na křižovatce chodeb zahněte doprava a dostanete se do místnosti s velkým křeslem. Na něm seberte Bolter a pokračujte do šachty vedle křesla. Dostáváte se do velké místnosti, ve které je Ko'Vash držen v podivných paprscích.

Zastřelte dva strážné a seskočte dolů. Severus na vás pošle Space Marine, který vás má zastavit. Použijte na něj Bolter nebo granáty. Až bude mariňák mrtvý, tak se porozhlédněte po malé místnosti, ve které tlačítkem na stěně vypnete paprsky držící Ko'Vashe. Toho nyní budete muset doprovodit až k výsadkové lodi. Cestou zlikvidujte jen ty nejotravnější vojáky, protože s těmi ostatními byste se jen zdržovali. Před lodí vpravo potom najdete chleba, jehož sebrání je tajným úkolem. Úroveň dokončíte naskočením do výsadkové lodi.

UNWELCOME GUESTS

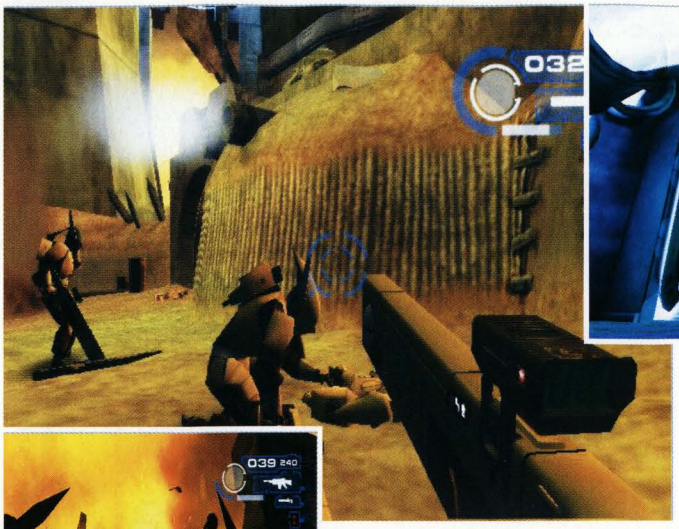
Běžte do malé místnosti, do které zaběhl Ko'Vash. Uvnitř dostanete novou pulzní pušku. Pak vyběhněte zpět k lodi a pomožte svým spolubojovníkům odrazit lidský útok. Pak pokračujte do chodby, kterou se dostanete na křižovatku chodeb. Postřílejte všechny protivníky a pokračujte do dveří vlevo. Zde proběhněte marodkou a pokračujte doleva. V následující místnosti zničte mříž ventilace a prolezte na druhou stranu. Další ventilací se pak dostanete do turbovýtahu.

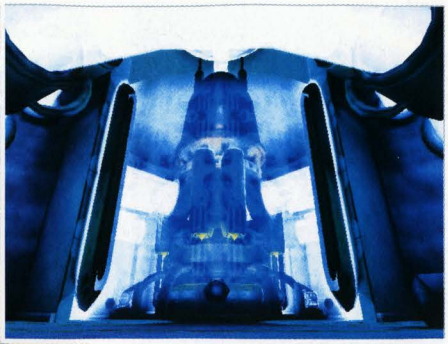
Výtahem vyjdete do velké haly, ve které musíte najít a zabít seržanta s oranžovým klíčem. Také se vám vyplatí zničit automatický kulomet nad hromadou beden. Pak si pomocí klíče otevřete oranžové dveře a postupujte až dlouhé místnosti, ve které vidíte vpravo propálené potrubí. Postřílejte všechny vojáky a u dveří na konci místnosti vám Lusha pošle na pomoc technika (dveře nejdou otevřít). Toho budete muset krýt před protiútoky lidí, kteří budou vyskakovat z propáleného potrubí. Až vám technik otevře dveře, pokračujte dál.

Ve dvou malých místnostech si doplňte zásoby a pokračujte do dalšího výtahu. Tím se dostanete do pořádné mely. Několika chodbami se prostřílejte až k lidské invazní lodi. Uvnitř vám Lusha označí žebřík, ke kterému se musíte prostřílet. Vylezte po něm nahoru a po dalším označeném žebříku slezte do malé strojovny. Zde se probojujte k místu označenému pro umístění nálože. Zlikvidujte všechny lidi v okolí a potom nálož položte. Tím spustíte odpočet, během kterého se musíte dostat ven z lidské lodi. Po explozi stačí doběhnout do označeného výtahu.

THE INVADERS

Vystupte z výtahu a postřílejte všechny vojáky. Až budou mrtví, tak do chodby





vyběhne seržant, po kterém zůstane modrý klíč. Seberte ho a projděte modrými dveřmi. Dostanete se do velké haly plné vojáků. Také si všimněte zamčených fialových dveří. Dál pokračujte dveřmi vlevo. Za nimi najdete stoupající chodbu, kterou se dostanete do vyššího patra. Zde vás čeká několik divokých přestřelek. Postupujte až do chodby, kde vás Lusha upozorní na výtah. Běžte k němu a sledujte jeho selhání. Nyní je vaším úkolem výtah znovu aktivovat.

Před výtahem vlevo vidíte dlouhou chodu. Jděte do vzdálenějších odemčených dveří a v malé místnosti zachraňte napadeného Tau. Tím splníte tajný úkol. Pak vyběhněte ven a ve vedlejší místnosti zabijte kněze obklopeného červeným štítem. Vraťte se na chodbu a postupujte dál, dokud se nedostanete do chodby klesající zpět do nižšího patra. Tou se probojujte do staré známé haly. V té opět postřílejte všechny vojáky a po jejich seržantovi zůstane na zemi fialový klíč. Tím si nyní můžete odemknout fialové dveře. Probojujte se až do místnosti, ve které najdete ovládací panel výtahu. Použijte ho a výtah bude opět aktivován. Nyní se ještě musíte prostřílet zpět do výtahu, který při vašem minulém přiblížení selhal.

SYSTEM SHUTDOWN

Opět začínáte ve výtahu. Vyběhněte z něj ven a pokračujte do dveří vpravo. Dostanete se do dvou spojených místností, mezi kterými je ve spojovací chodbě díra do zdi. Tímto směrem se probojujete až ke dveřím se třemi barevnými paprsky. Na jejich otevření potřebujete tři barevné klíče. Otočte se a vraťte se do chodby, ze které jste právě vyběhli. Na jejím konci uvidíte dveře se sršícími výboji. Až výboje zmizí, pokračujte dál a postřílejte všechny vojáky ve velké hale. Pak běžte do levého vzdáleného rohu a po žebříku vyšplhejte o patro výš. V následující chodbě narazíte na několik malých droidů. Na jejím konci zabijte kněze, který je součástí tajného úkolu (celkem budete muset zabít 3 kněze). Pak vlezte do nejbližší ventilace a prolezte do místnosti s několika vojáky. Z jejich seržanta vypadne oranžový klíč, se kterým se musíte vrátit ke dveřím s paprsky.

Nyní pokračujte do protějších dveří, za kterými je mírně se svažující chodba. Touto cestou se musíte prostřílet až do velké haly s modrou energetickou stěnou. Po ochozu se prostřílejte až na křižovatku, kde přímo před sebou uvidíte dveře se zeleným světlem. Za těmi najdete místnost, ve které tlačítkem na ovládacím panelu vypnete modré pole. Nyní se můžete vrátit do předchozí haly, ve které z důstojníka na ochozu získáte modrý klíč (pozor na mezeru v ochozu). V místnosti za ním najdete druhého mnicha. Po jeho zabití se opět vraťte ke dveřím s paprsky.

Pro poslední klíč se musíte vydat do dveří přímo naproti dveřím s paprsky. Prostřílejte se až k výtahu, ve kterém jste začínali úroveň. Pokračujte do dveří vedle, které vás zavedou do dalších chodeb. Prohlédněte všechny přístupné dveře, protože v jedné zapadlé postranní místnosti najdete třetího kněze, jehož zabitím dokončíte tajný úkol. Pak dojděte až do místnosti, na jejímž konci vidíte oknem tři vojáky. Postřílejte je a od seržanta získejte fialový klíč. Vraťte se ke dveřím s paprsky, které nyní můžete otevřít. Dostáváte se do haly s reaktorem, která je rozdělena na tři části. V každé části musíte položit nálož na modrý ochranný štít. Po umístění poslední náloži se vzdalte co nejdál a po explozi postřílejte všechny kněze kolem reaktoru. Nakonec doběhněte k zeleně označenému cíli.

DIVERSION

Na začátku úrovně se dostanete do dlouhé chodby s párou. Ta vás zraňuje, takže čekejte na krátké pauzy mezi jednotlivými výdechy. Na konci chodby prolezte ventilací do velké haly s počítači. Seskočte dolů a prostřílejte se k jediným přístupným dveřím. Následující chodbou se prostřílejte ke dveřím označeným zeleným ukazatelem. Za nimi najdete seržanta s modrým klíčem. Po jeho získání se vraťte do místnosti s počítači a otevřete si modré dveře. V malé kontrolní místnosti zmáčkněte tlačítko, kterým zapnete odvětrávání chodby zamořené radioaktivitou. Pokračujte do dveří, které vám Lusha označí zeleným ukazatelem. Červeně osvětlenou chodbou se prostříláte do přednáškového sálu, v jehož dolní části musíte vyhodit do vzduchu malý zával. Při čekání na explozi odrazte malý protiútok a pak pokračujte do odkryté ventilace.

Na konci ventilace vylezte po žebříku a po proražení mříže se pusťte do boje. Nyní vás čeká dost lineární část úrovně. Jednoduše budete muset postupně vyčistit několik místností od nepřátelských vojáků. Na konec se dostanete až do výtahu, kterým vyjedete do vyššího patra. Zde nejprve pomozte svým spolubojovníkům vyčistit velkou místnost od lidí a pak se probojujte dlouhou chodbou k velkým dveřím vedoucím na můstek. Prostřílejte se dovnitř a jděte do jedné z místností, které najdete na obou stranách. Až doběhnete na její konec, uslyšíte, že byl můstek napaden. Vaším dalším úkolem je zlikvidovat všechny Space Marines, kteří vtrhli na můstek a zabili kapitána. Po jejich zabití běžte k označenému výtahu, sjeďte do malého hangáru a naskočte do vyloďovací lodi.

CLEAR THE DECKS

Na palubě nepřátelské lodi se nejprve musíte prostřílet ke stěně za vaší výsadkovou lodí. Zde najdete schodiště, po kterém můžete vyběhnout k dělu pálícímu na vaši loď. Postřílejte všechny lidi kolem a pak po žebříku slezte k základně děla. Opět zlikvidujte všechny vojáky kolem a potom na dělo umístěte nálož. Rychle běžte k žebříku a vylezte zpět na palubu. Po schodech seběhněte na plošinu s vaší výsadkovou lodí. Kromě nových protivníků zde kousek od schodiště uvidíte velké proražené dveře. Chodbou za nimi se prostřílejte až do místnosti s dalším dělem. Zlikvidujte obsluhu a potom umístěte nálož přímo na tělo děla. Stejným způsobem zničte dělo v další místnosti.

Vyběhněte opět ven na otevřenou palubu. Pokračujte na její druhou stranu, kde najdete další proražené dveře. Pokračujte stejným směrem a na druhém konci chodby si tlačítkem otevřete dveře vedoucí na další otevřenou palubu. Na její druhé straně nejprve vyběhněte po schodišti a zničením několika sudů splňte tajný úkol. Pak seběhněte dolů a pokračujte do bunkru s dalšími děly. Stejně jako na druhé straně jsou celkem tři. Dvě jsou umístěna v úplně stejných místnostech jako na palubě A a ke třetímu se dostanete tunelem, který začíná za prvním dělem.

Až budou všechna děla zničená, tak se vraťte na palubu, kde narazíte na skupinku Space Marines. Zlikvidujte je a pokračujte na schodiště, které je uprostřed mezi oběma palubami (vzpomeňte si na velké sochy Space Marines). Nad schodištěm najdete výtah, kterým vyjedete do kontrolní místnosti. V té postřílejte všechny vojáky a pak zmáčknutím tlačítka na ovládacím

panelu vypněte štíty. Vraťte se do výtahu, kde úroveň končí.

POWER HOUSE

Spolu se dvěma spolubojovníky se nejprve probojujte do kuchyně na konci chodby. V té zatáhněte za páku přímo naproti dveřím. Tou si v předcházející chodbě otevřete vrata vedoucí do velké místnosti se třemi zamčenými dveřmi. V té se na vás po chvilce začnou valit útoky ze všech stran. Až je odrazíte, vaši spolubojovníci vběhnou do chodby s fialovými dveřmi. Vy běžte do těch vedlejších, které vedou do kruhové knihovny. Zde kromě spousty řadových vojáků najdete také seržanta, který má u sebe fialový klíč. S ním se vraťte ke svým spolubojovníkům a postupujte dál, dokud se nedostanete do kotelny. Postřílejte všechny protivníky a potom se porozhlédněte po kotli s otevřenými dvířky. Vlezte do něj a po chvilce se propadnete do velkého skladiště.

Nyní se musíte lineární částí úrovně probojovat až do dlouhé chodby, ve které vás Lusha upozorní na automatické kulomety (v této úrovni jsou pancéřované a nejdou zničit). Držte se levé stěny a boční chodbou plnou potrubí projděte až na druhý konec. Odtud zlikvidujte Space Marine hlídkujícího u dveří. Pokud chcete splnit tajný úkol, tak ho musíte odlákat explozí barelů. Tajný úkol totiž spočívá v tom, že v úrovni nespustíte žádný poplach. V další místnosti si zabojujete s dalšími Space Marines. Až budou mrtví, tak zatáhněte za páku na stěně. Vyběhněte po schodech do předchozí místnosti a pokračujte do ventilace vpravo.

Ventilací se dostanete až do výtahové šachty. Počkejte si na výtah, na kterém sjedete do přízemí. Pak přeskočte do výklenku a až výtah odjede, můžete pokračovat dál. V následující chodbě zaběhněte do nejbližších dveří. V kontrolní místnosti si tlačítkem otevřete dveře, jejichž pozici vám Lusha označí. Nyní musíte proběhnout pod detektory na druhý konec chodby. Zde se dostanete do místnosti plné kněžů. Jsou to velmi nepříjemní protivníci, takže se nepokoušejte bojovat se všemi najednou.

Pokračujte dál a na nejbližším rozcestí zatočte doprava. V kruhové místnosti chvíli počkejte a pak se vraťte na chodbu, kde se otevřely protější dveře. Nyní můžete chodbami postupovat až k oranžovým dveřím. Kolem nich jen proběhněte a pokračujte chodbou doprava. Na jejím konci se dostanete do pozorovací místnosti, kde na stolku leží oranžový klíč. S ním se vraťte k oranžovým dveřím a v kruhové šachtě zlikvidujte všechny protivníky. Pak si přivolejte výtah a sjeďte do nejnižšího patra. Zde se musíte probojovat až k motorům, na které můžete umístit nálože. Po umístění té druhé se nezdržujte soubojem se Space Marines a běžte rovnou do zeleně označeného výtahu.

DISTANT EYES

Vyběhněte z výtahu a následující chodbou se prostřílejte až k místu, kde chodba přechází do otevřeného můstku. Nyní musíte zabít 3 odstřelovače. Dva jsou na věži téměř přímo před vámi a toho třetího najdete na věži vpravo. Ideální zbraní pro jejich likvidaci je odstřelovačka a jako pomůcku při jejich vyhledávání vám doporučujeme použít noční vidění. Až budou všichni tři mrtví, přeběhněte můstek a pokračujte v boji zblízka. Prostřílejte se až na křižovatku, kde vidíte vlevo oranžové dveře. Přímo před vámi je malá místnost, ve které najdete na stěně páku. Tou si oranžové dveře otevřete.

V následující budově najdete pro změnu modré dveře. Tlačítko, kterým je otevřete, najdete za jedinými dveřmi se zeleným světlem. Až se budete chystat vyběhnout na další můstek, tak budete upozorněni na další skupinku odstřelovačů. Tentokrát jsou 4 a jejich hledání vám asi chvilku zabere. Až je postřílíte, tak přeběhněte do poslední budovy. Prostřílejte se až k velkým zamčeným dveřím, které si otevřete nedalekou pákou. Vyběhněte po dlouhém schodišti a dostanete se na široké točité schodiště. Po něm se nyní musíte probojovat až na můstek. Zde je vaším úkolem nejprve zastřelit dva mariňáky, kteří mají opravdu tuhý kořínek. V průběhu boje se k nim přidá také admirál,

jehož zabití je vaším hlavním úkolem. Jakmile ho dostatečně zraníte, tak padnete bezvládně na zem a úroveň končí.

NO REST FOR THE WICKED

Až se proberete, tak slezte po žebříku do chodby s několika Space Marines a pokračujte směrem doleva. Dorazíte do místnosti, kde si můžete promluvit s kapitánem Ardiasem. Sledujte přijetí vašich představených a po napadení Chaos Marines vběhněte do místnosti, kterou vám Ardias otevře. Uvnitř najdete velmi účinný rotační kulomet. Vraťte se k místnosti, ve které jste se probrali. Zde poprvé narazíte na Chaos Marine. Zlikvidujte ho svým kulometem a potom si vezměte jeho Bolter. Je to velmi účinná zbraň a najdete do ní spoustu munice. Nyní se budete muset probojovat až do velkého sálu plného rudého slizu. Zde na vás postupně zaútočí několik Chaos Marines (při souboji s nimi si dávejte pozor na rudý sliz). Po zabití posledního se vám otevřou dveře vedoucí k malému výtahu.

Přivolejte si výtah a sjeďte o patro níž. Pokračujte do obrovské haly, ve které se před vámi po chvilce spustí kovový můstek. Za vámi se na něm objeví další Chaos Marine. Až ho zabijete, pokračujte do ventilace na druhé straně můstku. Tou se dostanete do místnosti s několika Marines. Pobijte je a po žebříku slezte o patro níž. Nyní se musíte probojovat do chodby, kde poprvé narazíte na rudý portál. Vůbec se k němu nepřibližujte, protože jediný dotyk by vás zabil. Je jediný způsob, jak můžete portál zlikvidovat. Zabijte Chaos Marine, který se objeví kousek od vás. Nyní můžete pokračovat do kanalizace, ve které musíte postřílet všechny Chaos Marines. Také si všimněte několika barelů u krátkého můstku. Jejich zničením splníte tajný úkol. Až budou všichni protivníci mrtví, tak vejděte do dveří na konci kanalizace.

SILENCE THE GUNS

Prostřílejte se k díře v podlaze, kterou můžete po trubkách proskákat do nižšího patra. Zde se probojujte až do dlouhé chodby, ve které vás překvapí hořící plyn. Vpravo vidíte malý výklenek, ve kterém musíte pomocí ovládacích pák plyn zastavit. Pak pokračujte do haly s velkým schodištěm. Zde vás čeká souboj s dvojicí Chaos Marines. Až budou mrtví, tak můžete po schodišti vyběhnout do konferenční místnosti. Zde musíte opět postřílet všechny Chaos Marines. Až to budou mít za sebou, tak se vám ozve Ardias. Po jeho krátkém proslovu seběhněte dolů ze schodiště před konferenční místností a pokračujte doleva.

Dostanete se na začátek velké strojovny. Ještě než použijete výtah, tak zastřelte posluhovače napravo od něj. Tím splníte tajný úkol. Potom sjeďte výtahem dolů a prostřílejte se na druhý konec strojovny. Dveřmi vpravo projde-

te do haly s obrovským dělem. Seskočte dolů a postřílejte několik Chaos Marines, kteří se zde objeví. Až budou všechny vlny odraženy, tak umístěte na dělo nálož a vraťte se do strojovny. Pokračujte do dveří přímo naproti vám. Tímto směrem se probojujte až do obrovské haly, ve které musíte použít nákladní výtah označený číslicí II. Při jízdě výtahem budete z obou stran napadeni Chaos Marines na sousedních výtazích. Dole se postřílejte do malého výtahu a použijte jeho ovládací panel.

LAST CHANCE

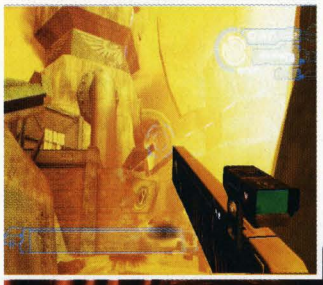
Loď bude v průběhu několika minut zničena a vy se musíte včas dostat do jednoho ze záchranných modulů. V této úrovni vás tedy poprvé bude tlačit čas. Vyběhněte z výtahu a před sebou uvidíte skupinku utíkajících protivníků. Následujte je a na křižovatce zahněte doprava. Postřílejte své protivníky a pokračujte ke dveřím, které se po chvilce otevřou. Za nimi na vás čeká Chaos Marine. Zničte ho a po vstupu do haly seskočte na potrubí vpravo. Po něm přeběhněte na plošinku, ze které musíte pokračovat do další chodby.

Běžte doprava a postřílejte všechny vojáky před výtahem. Ten se potom automaticky otevře. Výtahem sjeďte o patro níž a pokračujte do první místnosti se záchrannými moduly. Všechny bohužel odlétnou bez vás, takže se musíte prostřílet do další chodby. Pokračujte, dokud se nedostanete na zničené schodiště. Na něm se musíte z páté paluby dostat až na druhou palubu. Na konci schodů seskočte doleva a pokračujte v seskakování (pokud se vám cestou podaří zastřelit 3 protivníky, tak splníte tajný úkol). Až před sebou uvidíte nápis Deck 2, tak přeskočte na plošinu vedoucí do další chodby.

Na této palubě se budete muset probojovat dalšími dvěma místnostmi se záchrannými moduly. Tentokrát ale budou vašimi protivníky Space Marines a Chaos Marines, takže si opravdu užijete. Ve třetí kruhové místnosti uvidíte přímo před sebou díru v podlaze. Seskočte dolů, kde vás čeká souboj s Dreadnaughtem. Ten je těžce ozbrojen a jeho zničení není vůbec jednoduché. Jeho jedinými zranitelnými místy jsou totiž jeho paže. Běžte k němu co nejblíže, protože tak vás nemůže pořádně zasáhnout. Nejprve zničte jeho pravou ruku, ve které má rotační kulomet. Pak zničte tu druhou s raketometem a můžete naskočit do záchranného modulu.

CITY IN TATTERS

Po dlouhé době se dostáváte opět na povrch planety. Vyskočte ze záchranného modulu a pokračujte doleva, kde vidíte v dálce malé dveře se zeleným světlem. Jakmile se k nim přiblížíte, tak na vás začnou útočit Chaos Marines. Dveřmi se probojujete na další velké prostranství. Zde opět zlikvidujte všechny protivníky a všimněte si nového druhu protivníka, kterým jsou malí létající droidi. Až bude všude kolem klid, tak zmáčkněte tlačítko na stěně vedle vysokých dveří a pokračujte do malého skladiště. Uvnitř narazíte na další novinku, kterou jsou velmi pohybliví Raptors. Naštěstí nevydrží tolik zásahů, jako jejich neohrabanější kolegové.



Postupujte dál a po chvilce se probojujete do velké haly, na jejímž druhém konci vidíte výtahovou šachtu. Pokud už výtah odjel, tak se po chvilce objeví se dvěma Chaos Marines. Zničte je a výtahem vyjeďte zpět na povrch. Zde se dostanete doprostřed obrovské bitvy, které se bohužel nevyhnete. Zlikvidujte všechny Chaos Marines a potom vyběhněte po schodech na ochoz vlevo. Zde najdete dveře se zeleným světlem, kterými se dostanete do další budovy.

Uvnitř se musíte probojovat do velké haly s několika tanky. Po schodech vlevo se prostřílejte až na zem, kde už na vás čeká několik Chaos Marines. Vaším cílem je hromádka masa v jednom ze vzdálenějších rohů haly. U té totiž najdete výbornou Rail Rifle. Nyní se vraťte zpět na ochoz a pokračujte na velké nádvoří, na kterém si zabojujete s několika dalšími Raptors. Naštěstí je zde spousta lékárniček, takže byste měli tento souboj bez problémů přežít. Po jejich likvidaci začněte postupovat po schodišti k chrámu na konci nádvoří. Až na schodech zabijete všechny Chaos Marines, tak se otevřou hlavní dveře chrámu. Z nich na vás vyběhnou dva Obliterators, kteří vám asi dají pěkně zabrat. Jejich zničení je tajným úkolem této úrovně. Až to budou mít za sebou, tak v malé místnosti za hlavními dveřmi zmáčkněte tlačítko na levé stěně a vběhněte do dveří, které se otevřely v čelní stěně chrámu.

TITANIC

Seběhněte dolů a přeběhněte přes velké prostranství do pravých dveří. Cestou si můžete u několika mrtvol doplnit munici pro Rail Rifle. Kruhovou chodbou za dveřmi seběhněte až do místnosti se 2 Chaos Marines. Zastřelte je a v místnosti pokračujte do levých dveří. Na konci slepé chodby zastřelte dalšího Chaos Marine a vraťte se do předchozí místnosti. Zprava na vás zaútočí další protivník, který vám otevřel dveře vedoucí do stoupající chodby. Na jejím konci najdete místnost se 4 dveřmi. Nikam nespěchejte, protože za chvilku do místnosti vtrhne několik Chaos Marines. Až je pěkně od dveří zlikvidujete, pokračujte do vzdálenějších pravých dveří.

Dostanete se do místnosti s modrými dveřmi. Ty vás zatím nemusí zajímat, protože nemáte klíč. Pokračujte tedy dál a dostanete se do haly, ve které stojí obrovský Titan. Ve vzdálenější části haly vpravo najdete dveře, vedoucí do svažující se chodby. Tou se dostanete až do místnosti, ve které jeden Chaos Marine hlídá modrý klíč. Po jeho získání se vraťte k modrým dveřím. Za nimi najdete točitou chodbu, kterou vyběhnete až na střední ochoz hlavní haly. Až zlikvidujete všechny Chaos Marines, tak pokračujte po ochozu směrem doprava. Po chvilce se dostanete do chodby plné beden, ve které byste si měli vpravo všimnout dveří vedoucích ven. Těmi ale neprocházejte, protože musíte nejprve pokračovat doleva. Touto cestou se dostanete až k ochozu, který vede k Titanovým kolenům. Na nich umístěte první dvě nálože.

Nyní se vraťte ke dveřím vedoucím ven. Zde se probojujte o patro výš a pokračujte doprava. Tudy se dostanete do nejvyššího patra hlavní haly. Přímo před vámi jsou dveře vedoucí do kontrolní místnosti, ve které si tlačítkem na ovládacím panelu nastavíte rampu vedoucí k Titanovu rozkroku. Nyní se musíte vrátit na střední ochoz, ze kterého se dostanete k rozkroku. Po položení nálože se vraťte na venkovní rampu, po které se dostanete do nejvyššího patra.

Tentokrát ale nad rampou zatočte doleva. Pak se probojujte na výtah, kterým vyjedete na malou kruhovou věž. Zde zmáčkněte pravé tlačítko, kterým si přímo za sebou přivoláte malou plošinku. Použijte ji a přejeďte nad protější střechu. Zde seskočte po bednách dolů a jděte k otevřeným dveřím vpravo. Včas se ale zastavte, protože ve dveřích se aktivuje rudý portál. Běžte ke druhým dveřím a zastřelte útočícího Raptora. Počkejte ve dveřích a po chvilce se na střeše nad vámi objeví obrovský démon. Pomalu vykoukněte tak, abyste viděli jen jeho ruku. Z této pozice ho můžete zabít, aniž by na vás zaútočil.

Vraťte se ke druhým dveřím a postřílejte se do kontrolní místnosti. Uvnitř najdete otvor, kterým vidíte Titanovu hlavu. Seskočte dolů a otevřeným poklopem vlezte dovnitř. Nyní můžete v jeho hlavě umístit poslední nálož. Dveřmi v zadní části jeho hlavy vyjděte ven a pokračujte doleva. Ve dveřích se

objeví rudý portál, ze kterého na vás vyskočí osamocený Raptor. Zastřelte ho a pak pokračujte po ochozu vlevo až k výtahu, který vám zavolal Ardias. Sjeďte dolů a doběhněte až k němu.

DESCENT

Začínáte na vysoké terase nad řadou zákopů. Seskákejte dolů a pusťte se do boje. Vaším prvním úkolem je probít se dlouhým zákopem až do kruhového chrámu před vámi. Uvnitř vás čeká početný uvítací výbor, který vás překvapí zezadu na dlouhém schodišti. Až budou všichni mrtví, tak pokračujte k pravé chodbě mířící do nitra chrámu. O vstup dovnitř si ale budete muset zabojovat s dalším Chaos Marine. Až se rudý portál rozplyne, tak můžete vběhnout do labyrintu tvořeného velmi podobnými kruhovými místnostmi.

Vaším úkolem je postupovat stále hlouběji, takže musíte hledat chodby mířící směrem dolů. Často u nich ale budete muset bojovat s několika Chaos Marines o zrušení rudého portálu. Při postupu dolů budete také procházet několika kruhovými šachtami. Stačí ale proběhnout je po můstku nebo ochozu, takže vám žádné bloudění nehrozí. Nakonec dorazíte do obrovské haly s několika sloupy. Zde nejprve odrazte útoky několika otravných Raptorů. Až bude kolem klid, jděte k velkému rudému portálu v čele sálu. Z něj totiž vyleze velký démon, který bude o něco větším oříškem. Při souboji s ním vám doporučujeme zaběhnout do některé z postranních chodeb, protože do těch se mu velmi špatně míří. Až démon zemře, můžete si doplnit zdraví a vběhnout do rudého portálu. Tím se dostanete do kruhové místnosti, ve které musíte zničit Obliteratora a temného kněze. Po jejich smrti jednoduše skočte do rudého portálu uprostřed podlahy.

CONVERGENCE

Seskočte z hromady mrtvol a pokračujte do chodby přímo před vámi. U vysokého schodu vidíte vlevo malou terasu, na kterou můžete přeskočit. Zde najdete prvního mrtvého Tau. V této úrovni jsou celkem tři a jejich nalezení je vaším tajným úkolem. Pokračujte dál a čeká vás souboj o zrušení rudého portálu. Následující část úrovně je opět velmi lineární, takže ji můžeme přeskočit. Nakonec se dostanete do velkého sálu plného sloupů. Běžte k modré hlavě na jeho druhém konci a objeví se rudý portál. Vzápětí budete napadeni několika vlnami protivníků. To nejhorší vás ale ještě čeká. Z mraku rudé mlhy se vynoří Chaos Dreadnaught, jehož zničení není rozhodně nic jednoduchého. Stejně jako minule totiž musíte postupně zničit jeho ruce a pak ho dodělat střelou do těla. Pokud ale mezi jeho raketometem a sebou budete neustále udržovat sloup (pokud je kousek od něj, tak se bude sám zraňovat), tak byste to měli zvládnout. Následujte ještě Obliterator, po jehož zničení můžete pokračovat do modré hlavy.

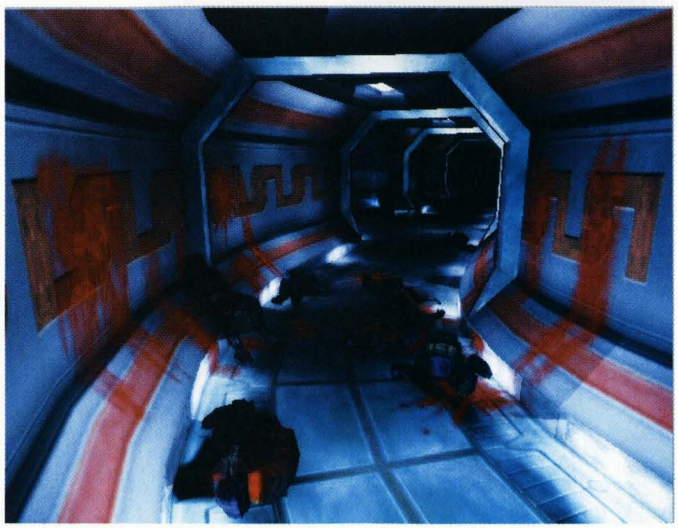
V malé místnosti zničte 2 Raptory a pak pokračujte v postupu směrem dolů. Po souboji s několika Chaos Marines se nakonec dostanete až k výtahu, kterým sjedete do velkého kruhového sálu s rudým paprskem uprostřed. Po zničení několika útočících Raptorů vás čeká druhý souboj s Chaos Dreadnaught. Také tentokrát vám doporučujeme vymanévrovat ho tak, aby byl schován za jedním z velkých oblouků. Díky tomu budete chráněni před jeho raketometem a můžete na něj útočit zleva (směrem od jeho kulometu). Po jeho zničení se probojujte ke druhému výtahu, kterým sjedete o další patro níž. Zde najdete admirála, který se po chvilce začne měnit v Chaos Spawn. Až se na něj začne vaše zbraň zaměřovat, tak zaútočte. Po nějaké době bolestně zvedne hlavu a na obou stranách prostoru vymezeného pro souboj se objeví dva jeho pomocníci. Zastřelte je a pokračujte v útocích na Spawn. Ten si ještě dvakrát povolá dva pomocníky a potom zemře. Doplňte si zdraví a strmým schodištěm sestupte do hlubin chrámu.

FACE OF CHAOS

Po schodech seběhněte do velké kruhové haly, ve které se odehraje závěrečný souboj hry. Ještě před tím ale budete muset umístit celkem 4 nálože do

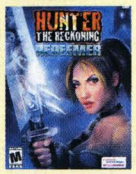
místností s kruhovými dveřmi. Počkejte, až vám Ardias označí první místnost. Pak k ní doběhněte a uvnitř umístěte nálož na označené místo. Vzápětí se ale do místnosti teleportuje Raptor, který vám celý úkol lehce zkomplikuje. Až ho zastřelíte, tak se podívejte nad dveře, kde najdete podivnou lucernu. Stejnou najdete ve všech 4 místnostech a jejich zničení je vaším tajným úkolem. Nyní budete muset položit nálože ještě do zbývajících 3 místností. Určitě vás nepřekvapí, že vás v každé místnosti čekají těžší protivníci, než v té předešlé. V poslední místnosti budete muset čelit Obliteratorovi, před kterým se zde nemáte kam schovat. Buď ho zničte z co nejmenší vzdálenosti (bude používat jenom kulomet), nebo kolem něj nepřestávejte kroužit.

Až umístíte poslední nálož, tak se vraťte do kruhové haly. Zde můžete sledovat, jak Severus zabije Ko'Vashe, kterému bohužel nemůžete pomoci. Pak začne útočit na vás. Díky velikosti haly byste neměli mít problémy s vyhýbáním před jeho střelami. V průběhu tohoto poklidného souboje vám doporučujeme sebrat si rotační kulomet a dostatek nábojů. Až totiž Severus zemře, převtělí se do obrovského okřídleného démona. A proti němu je rotační kulomet tou nejúčinnější zbraní (střely z většiny ostatních zbraní neškodně prolétnou jeho tělem). Nepřestávejte kroužit po ochozu a střílet do jeho těla. Po dvou až třech zásobnících exploduje a vy se můžete radovat z dokončení hry.



Hunter Wayward: The Reckoning

INFO



■ **VYDAVATEL:** Vivendi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** High Voltage ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Ne že by to nemělo potenciál, ale autoři ho dost promrhali...

Další hordy zombie a proti nim stojíte vy, naštěstí ne s holýma rukama...

HOTEL ASHCROFT

V první úrovni se seznámíte se základy hry. Kousek od vaší postavy vidíte na zemi modře zářící Glyph. Tato znamení jsou důležitou součástí hry a jejich barva vám napoví, co od nich máte čekat. Modré Glyphy vám poradí, co máte dělat (jděte k němu a zmáčkněte ⊗). Nejdříve půjde o likvidaci několika zombie, které jsou sice pomalé, ale poměrně silné. Na nich se naučíte používat komba a mířit pomocí pravého analogu. Pak přejděte k druhému modrému Glyphu, který vám nejprve poradí, abyste rozbili odpadkový koš stojící na rohu. Pak si vyzkoušejte novou zbraň a nakonec zachraňte dvojici vyděšených civilistů (za ně ve hře získáváte nové Continue).

Nyní můžete jít ke vchodu do hotelu, kde se rozzářil zelený Glyph. Jeho barva znamená, že můžete přejít do další části úrovně, nebo úroveň ukončit. V tomto případě projdete do vstupní haly hotelu. Zde se nejprve naučíte používat speciální útok. Pak jděte k dalšímu Glyphu a rozbijte stroj stojící u zdi. Na další skupince zombie si nakonec vyzkoušíte únikový manévr, který se při kontaktním boji velmi hodí. Po schodech vyběhněte do prvního patra a po likvidaci další skupinky ukončete úroveň použitím zeleného Glyphu.

THEATER DISTRICT

Jde o úroveň odehrávající se v ulici s několika kiny. Vašimi hlavními protivníky budou zombie, kterých si zde užijete opravdu do sytosti. Po nějaké době se k nim přidají také Skitters, což jsou malí pavouci vybuchující při kontaktu s vámi (na jejich likvidaci používejte výhradně střelné zbraně). Vaším hlavním úkolem zde bude najít celkem tři videokazety. Najdete je ve schránce, odpadkovém koši a automatu na noviny. Jejich pozice není vždy stejná, takže holt budete muset rozmlátit vše, na co narazíte.

Před koncem úrovně dorazíte na křižovatku. Zde se budete nejprve muset vydat doleva, kde vás čeká nepovinný souboj (můžete se mu jednoduše vyhnout) s protivníkem jménem War Ghoul. V horní části obrazovky se objeví jeho zdraví a vy se do něj můžete pustit nějakou střelnou zbraní. Pokud udeří do země, tak nadskočte, aby vás třesoucí se země nesrazila. Po chvilce ho snadno ustřílíte. Pak se porozhlédněte po Flare Gun, kterou budete potřebovat. Vraťte se na křižovatku a pokračujte druhou cestou. Dostanete se až k autobusu, který musíte zničit právě pomocí Flare Gun. Pak se probijte ke vchodu do metra.

OUTER GRAVEYARD

Další úroveň se odehrává ve vnější části hřbitova. Základními protivníky zde budou opět otravní zombie. Novinkou jsou Specters, což jsou modří duchové útočící na dálku. Naštěstí jim stačí pár ran, takže vás moc nepotrápí. Horší jsou krysy, které se objeví až těsně u vás a pokud jim dáte dost času, tak na vás použijí svůj smrtící dech. Pokuste se je tedy zabít co nejrychleji. Posledními novými protivníky jsou Gargoylové, což jsou vlastně obživlé sochy. Jsou velmi odolní proti kulkám, takže na ně používejte ruční zbraně. Nikdy ale nebojujte se dvěma najedenou, protože jejich útoky jsou velmi účinné.

Vaším jediným povinným úkolem je najít 2 CD, která jsou ukryta v náhrobcích. Jde o úzké náhrobky, které vypadají spíše jako sloupy (také se jako jediné dají rozbít). Na hřbitově jich není moc, takže ty správné určitě snadno najdete. Nepovinným úkolem je osvobození 6 prokletých duší. Na hřbitově je náhodně rozmístěno 6 kostlivců, ke kterým musíte přijít a zmáčknout ⊗. Najdete je opřené o náhrobky, vnější zeď nebo kmen stromu. Až najdete obě CD, běžte k bráně před kostelem, kde se aktivuje zelený Glyph.

THE CHURCH

Kostel je malou úrovní, ve které můžete splnit dva nepovinné úkoly. Tím prvním je vyčistit kostel od všech protivníků. Narazíte zde na samé staré známé, takže by to pro vás neměl být problém. Stačí běhat mezi lavicemi a postupně je všechny zlikvidujte. Po nějaké době se přestanou objevovat a úkol stále není splněn. Běžte k varhanám a zahrajte na ně. Tím přivoláte poslední skupinku a můžete dokončit první úkol. Druhým úkolem je zabít protivníka jménem Mourner. Ten se objeví po druhém použití varhan. Receptem na jeho likvidaci je držet se v jeho bezprostřední blízkosti a nepřestávat na něj útočit. Tak se od vás nemůže vzdálit a použít jeden ze svých útoků účinných jen na dálku.

ASHCROFT STATION

Následuje úroveň odehrávající se ve stanici metra. Je zde docela tma a vaše postava bude schopná ozářit jen své bezprostřední okolí. Naštěstí nejde o nějak rozsáhlou úroveň, takže zde nebudete muset bloudit. Jednoduše se probojujte mezi zombie a krysami až ke schodům, které vedou na nástupiště. Zde byste měli vedle schodiště najít poštovní schránku nebo automat na noviny. Po rozbití najdete uvnitř CD, jehož nalezení je vaším prvním úkolem v této úrovni. Tím druhým je utéci před soupravou metra.

Seskočte tedy na koleje a začněte běžet směrem od stojící soupravy. Ta se po chvilce dá do pohybu a vy budete muset udržovat dostatečné tempo, aby vás nedojela. Tunel je samozřejmě plný

protivníků, kteří vás budou zdržovat. Pokud se k vám souprava nebezpečně blíží, tak je zkuste přeskakovat a vůbec se nezdržujte bojem. Na konci tunelu automatiky zaběhnete do malé místnosti, ve které najdete Emmu. Po krátkém rozhovoru ukončete úroveň použitím zeleného Glyphu.

ASHCROFT CATACOMBS

V katakombách bude stejně jako ve stanici metra tma, takže se připravte na další vlny útočníků vynořující se ze stínu. Navíc zde bude vaším jediným úkolem najít a osvobodit celkem pět kostlivců, kteří jsou opření o stěnu a nejsou nijak zvýraznění. Musíte holt běhat podél stěn a doufat, že je ve víru boje nepřehlédnete. Při tom nezapomeňte na boční chodbu, ve které mohou být také. A nakonec vás ještě nesmíme zapomenout upozornit na zajímavou novinku. Pokud stojíte před okovanými dveřmi na konci boční chodby, tak se můžete zmáčknutím ⊗ přesunout na jejich druhou stranu (dveře se vůbec neotevřou, takže je to dost matoucí).

DOWNTOWN

V další části města budete mít opět jediný úkol. Tím bude doprovodit Emmu do její dílny, která je samozřejmě až na druhém konci úrovně. V horní části obrazovky vidíte její zdraví, které si naštěstí může dobíjet podobně jako vy. Asi nejnebezpečnějšími protivníky budou nemrtví psi, na které zde narazíte poprvé. Jsou velmi rychlí a ve větším počtu také dost nebezpeční. Emma se ale naštěstí může do určité míry bránit, takže to nebude úplně na vás. Rozhodně se ale na její bojové schopnosti nespoléhejte. Spíš využívejte skutečnosti, že je schopná protivníky zpomalit svou střelbou a v boji nablízko si může jednoho protivníka držet od těla. Na konci úrovně najdete zelený Glyph, u kterého Emma zaběhne do své dílny. Vy ji samozřejmě musíte následovat.

Po ukončení této úrovně se celkem ve čtyřech úrovních objeví nový úkol. Jde o úrovně Theater District, Outer Graveyard, Ashcroft Catacombs a Downtown. Tímto úkolem je najít v každé úrovni 3 stříbrné mince, které budete potřebovat na výrobu stříbrných kulek pro vaše střelné zbraně. V městských úrovních najdete mince buď na ulici nebo v rozbitných předmětech (nezapomeňte na figuríny ve výkladních skříních). Na hřbitově se stříbrné mince buď povalují na zemi, nebo je najdete v náhrobcích, ve kterých byly při vaší první návštěvě CD. V katakombách to bude nejjednodušší. Zde se mince povalují volně.

EMMAS'S WORSKHOP

Pokud jste našli všech 12 stříbrných mincí, tak se vám otevře tato úroveň. V té musíte nejprve doběhnout k Emmě a předat jí mince. Ještě před tím vám ale doporučujeme, abyste posbírali samopaly, které se povalují všude kolem. Po předání mincí totiž začne běžet časový limit, během kterého budete muset Emmu ochránit před útoky zombie. Pokud jich útočí menší skupinka, tak použijte svou základní střelnou zbraň. Jakmile se ale začnou nebezpečně blížit ke stolu, tak vytáhněte samopal a všechny zlikvidujte. Tento postup opakujte, dokud Emma nedokončí svou práci.

INNER GRAVEYARD

Před vámi je návštěva další části hřbitova. Tentokrát to ale nebude taková legrace, protože vaším úkolem bude likvidace obrovského vlkodlaka, který se s vámi rozhodně nebude mazlit. Proto vám doporučujeme vzít si do úrovně některou z lepších zbraní. Výborná je například útočná puška, která si s ním díky stříbrným kulkám poradí poměrně rychle. Vlkodlak ale nebude nečinně postávat, takže před ním musíte neustále ustupovat. Naštěstí můžete střílet i při běhu pozadu, takže to do něj můžete kropit bez ustání. Při ústupu vám ale doporučujeme kličkovat, protože tak vás vlkodlak svými útoky často mine (pokud se k vám dostane na dosah, tak můžete použít také svou ruční zbraň).

MIDTOWN

A je zde další přístupná část města. V této úrovni bude vaším prvním povinným úkolem najít mechanika jménem Le Roi. Pokud se vám podaří hned ze začátku úrovně najít mapu, tak to pro vás bude jednodušší. Pokud ne, tak vám bude muset stačit náš popis. Na první křižovatce zahněte doleva a postupujte ulicí až na nejbližší roh. Držte se pravého chodníku a kousek za rohem uvidíte vstup do domu, který má po stranách plot. Uvnitř se dlouhou chodbou probijte až ke skupince protivníků, u které na vás čeká Le Roi.

Nyní je před vámi těžší část úrovně. Musíte totiž Le Roie doprovodit do jeho dílny, která je bohužel dost daleko. Pokračujte chodbou dál a zadním východem se vraťte na ulici. Jste kousek od začátku úrovně, takže se budete muset podruhé probojovat k přednímu vchodu do domu. Zde vás čeká největší skupinka nepřátel, takže si připravte některou z těžších zbraní. Nejnebezpečnějšími protivníky jsou psi, na které si musíte dávat obzvláštní pozor. Za dalším rohem uvidíte před jedním z domů vpravo zelený Glyph. To je dílna, ke které musí Le Roi dojít.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Přepínání zbraní (potvrďte křížkem)
Čtvereček » Nabíjení
Trojúhelník » Přepínání kouzel
R1 » Útok zbraní na blízko
R2 » Útok střelnou zbraní
L1 » Použití kouzla
L2 » Skákání

LE ROI'S BODY SHOP - OUTER

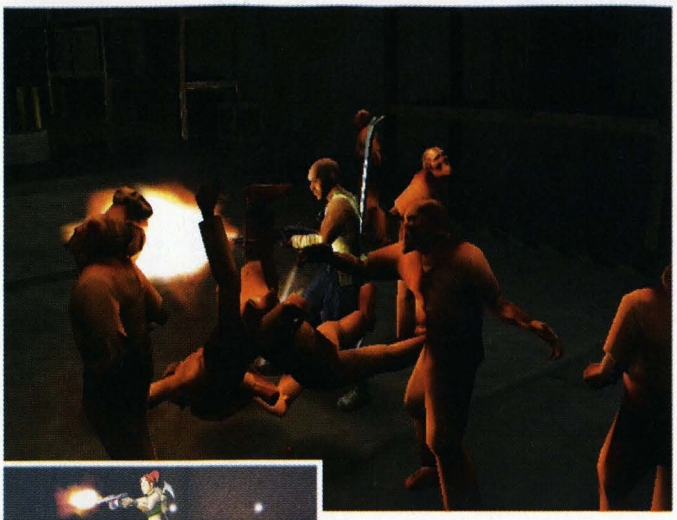
Tato úroveň se odehrává v dílně, ve které bude při vaší první návštěvě jediným povinným úkolem najít plány věznice. Do cesty se vám ale postaví zmutovaní mechanici, kteří vydrží opravdu hodně ran a jsou velmi dotěrní. Ve větším počtu je asi budete doslova proklínat. O nic méně vás asi nepotěší velcí roboti, kteří mají jedinou slabinu. Tou je jejich rychlost, která je v porovnání s rychlými postavami staví do role outsidera. Stačí se jim dostat do zad a nepřestávat útočit. Rozhodně se od nich ale nevzdalujte. Na dálku po vás totiž začnou střílet ozubené kotouče, které ubírají opravdu hodně zdraví. Jakmile se tedy objeví, tak se do něj pusťte.

Dílna je rozdělena celkem na 4 části. Na konci každé z nich najdete dveře s nápisem Exit. Většinou se u nich navíc objeví roboti, takže je prostě nemůžete přehlédnout. Až dokončíte třetí část, tak se dostanete ven. Napravo za východem najdete modrý Glyph, u kterého po rozbití odpadkového koše získáte jednu z částí rotačního kulometu. Na konci této části musíte porazit speciálního robota, jehož zdraví vidíte v horní části obrazovky. Od něj získáte hledané plány věznice.

LE ROI'S BODY SHOP - INNER

Před otevřením této úrovně se budete muset vrátit do předcházejících dvou úrovní, ve kterých se objevily nové úkoly. V každé z těchto úrovní musíte najít jednu část autobusu, který pro vás Le Roi opraví. V Midtown leží část autobusu za dvěma zaparkovanými auty kousek od zeleného Glyphu. Horší je to ve venkovní části dílny. Tam se musíte opět probojovat do čtvrté části, kde musíte rozbít červenou skříňku na nářadí (při pohledu od dveří je v levém vzdálenějším rohu).

Až se vám zpřístupní tato úroveň, tak se připravte na takové malé peklo. Vaším hlavním protivníkem bude velký stroj, který vydrží opravdu hodně. Navíc se k němu nemůžete přiblížit (jeho útok na blízko je příliš silný), takže můžete používat jen střelné zbraně. Vezměte si tedy postavu se silnou základní zbraní a pusťte se do boje. Kromě hlavního protivníka si při tom



budete ještě muset poradit s jeho pomocníky, což jsou standardní roboti. Po zničení hlavního stroje najdete nalevo od něj poslední část autobusu, takže se můžete vydat do místní věznice.

CELLBLOCK II

V této úrovni se seznámíte s vězeňským prostředím, kterého si teď budete docela užívat. Vedle boje s protivníky bude vaší prioritou splnění dvou základních úkolů. Tím prvním je nalezení a osvobození 9 nevinných civilistů. Druhým úkolem je zapnout elektrický proud v celé věznici. Vašimi novými protivníky budou nemrtví bachaři, kteří jsou bohužel vyzbrojeni brokovnicemi. Pokud si ale mezi sebou a jejich zbraněmi budete držet další protivníky, tak vám jen pomůžou. Druhými novými společníky jsou duchové oběšenců, kteří používají jako zbraň ničivou vlnu.

První dva nevinné byste měli najít hned v místnosti určené pro návštěvy (nezapomeňte dojít až na její konec). Pak dojděte ke dveřím, které vedou do velké haly plné vězeňských cel. V těch by mělo být umístěno celkem 6 nevinných (občas se mohou objevit někde jinde). Opatrně postupujte touto halou a nezapomínejte na skutečnost, že po osvobození každého nevinného se objeví skupinka oběšenců. Až bude zbývat poslední civilista, tak dojděte na konec haly, kde je na stěně krabice s červeným světlem. Jde o přepínač, kterým si zapnete elektřinu a splníte tak první úkol. Pak jděte na konec úrovně, vedle kterého vidíte dveře z pletiva. Těmi projděte do sprchy, kde by měl být poslední nevinný. Po jeho osvobození se vraťte do haly a použijte nedaleký zelený Glyph.

ASHCROFT PRISON

Tato úroveň se odehrává na vězeňském dvoře. Můžete rovnou běžet ke kovovému můstku, po kterém se dostanete až ke schodišti vedoucímu na zem. Zde můžete začít plnit první povinný úkol. Tím je nalezení a aktivace 5 přepínačů, které jsou stejné jako ten v předchozí úrovni. Najdete je na stěnách věznice a rovnou vám můžeme prozradit, že žádný z nich není schovaný v žádné místnosti ani temném koutě. Druhý úkol dostanete až v průběhu úrovně. Dříve nebo později byste měli narazit na totem, který je postaven z kostí. Z tohoto totemu budou vylézat vaši protivníci a vaším úkolem je zlikvidovat všechny totemy na dvoře (někdy se mohou objevit na místě, kde už jste nějaký totem zničili). Pak najděte zelený Glyph, kterým ukončíte úroveň.

DEATH ROW

A je zde další velký souboj, ve kterém bude tentokrát vaším protivníkem žena. The Witch je díky své ostře nabroušené kose opravdu silná bojovnice a navíc je obklopena skupinkou bojovnic s útočnými puškami. Jde tedy o smrtící kombinaci. Skupinka se zbraněmi vás nenechá vydechnout a čarodějnice na vás bude kromě útoků kosou se-

sílat nejrůznější útočná kouzla. Vaší jedinou šancí je tedy bezhlavý útok, protože něčemu takovému se prostě neubráníte. Pokud se budete věnovat podpůrné skupině, tak vás čarodějka jednoduše smete z povrchu zemského. A pokud se budete snažit kličkovat a najít si vhodnou pozici, tak se vám to zkrátka nepovede. Jako sekundární zbraň si tedy před úrovní zvolte útočnou pušku a pusťte se přímo do své hlavní protivnice. Při tom se vám určitě podaří získat nějakou munici z jejích pomocnic, které občas také nějakou tu ránu schytají. Možná se budete muset několikrát napojit, ale zvládnete to poměrně rychle.

THE MORGUE

V márnici vás čeká opravdu velmi tuhý možnost seznámit se s novým typem protivníka, kterým jsou dotěrní netopýři. Ti na vás budou útočit svým zeleným slizem, který vás kromě ubrání života také na chvíli rozhodí. Díky tomu nemůžete chvilku útočit, takže většinou schytáte pár dalších ran. Dají se sice zlikvidovat pomocí chladných zbraní, ale my vám doporučujeme sestřelit je.

V první chodbě vás čeká několik vln protivníků. Až všechny zlikvidujete, tak se objeví Mourner, ze kterého po smrti vypadne klíč od dveří vedoucích do dalšího sálu. Zde se opakuje to samé. Opět nejprve zlikvidujte všechny vlny protivníků a pak získejte klíč, který má u sebe Mourner. Zamčenými dveřmi se dostanete do velkého kruhového sálu, kde vás čeká opravdu početný uvítací výbor. Stejně jako v prvních dvou případech nejprve všechny zlikvidujte a pak se na scéně objeví War Ghoul, kterého znáte už z první úrovně hry. Použijte na něj nějakou automatickou zbraň a rychle se ho zbavte. Vypadne z něj klíč, kterým si odemknete dveře vedoucí do další chodby. V malé místnosti na jejím konci narazíte na druhého War Ghoula, jehož likvidace je prvním nepovinným úkolem úrovně. Navíc z něj po smrti vypadne část rotačního kulometu, který pro vás nyní může Emma sestavit ve své dílně (najdete ji v první části věznice).

PRISON HOSPITAL - LOWER

Ve vězeňské nemocnici vás čeká velmi obtížný úkol. Lovec Devin se zbláznil a rozhodl se postřílet všechny zbývající nevinné civilisty ve městě. Teď zrovna řádí ve vězeňské nemocnici a vaším úkolem je zachránit co nejvíce nevinných životů. Devin se může bohužel přesunovat v prostoru a čase, takže půjde o vyloženě nerovný souboj, ve kterém budete muset spojit štěstí s velkou rychlostí. Hlavně z toho druhého důvodu vám vřele doporučujeme použít Martyr, což je postava s největší rychlostí. Téměř nebudete potřebovat bojové schopnosti, takže se nebojte její nezkušenosti.

Začínáte v jedné z bočních chodeb. Běžte do ústřední haly a zachraňte nevinného za recepčním pultem. To byla poslední snadná záchrana této úrovně.
Z haly vedou celkem čtyři chodby a na konci každé z nich najdete velký pokoj plný lůžek. V každém pokoji jsou vždy 2 nevinní civilisté. Vaším úkolem je na obtížnost Easy zachránit celkem 6 civilistů (na vyšší obtížnosti se číslo zvyšuje). Jakmile ovšem do pokoje vstoupíte, tak se u bližší oběti objeví Devin a pokusí se ji zastřelit. Rychle ho napadněte a donuťte ho tím k přesunu. Rychle běžte ke vzdálenější oběti, u které se objeví během ně-

kolika vteřin. Opět na něj zaútočte a pak můžete zachránit oběti, které přežily. Pokud Devina napadnete pozdě, tak nevinného zastřelí a sám se přesune ke druhému. Asi budete potřebovat několik pokusů, při kterých si zapamatujete Devinovy střelecké pozice.

HOSPITAL ROOF

Na střeše vězeňské nemocnice vás čeká přímý souboj s Devinem. Ten zde zprvu vystupuje jako odstřelovač, ke kterému se prostě nemůžete dostat. Střecha je navíc plná pavouků, takže se nudit nebudete. Vaším prvním úkolem je zlikvidovat všechny výstupy klimatizace, které Devinovi slouží jako kryt. Jde o velké žlutohnědé bedny, které po několika úderech explodují. Až jich zlikvidujete dost, tak na vás Devin vyběhne a vy se do něj můžete konečně pustit. Na blízko naštěstí není příliš nebezpečný, takže vám bude stačit nějaká lepší automatická zbraň, kterou byste ho měli z bezprostřední blízkosti dost rychle načít. Pak se můžete po střeše porozhlédnout po dalších zbraních, pomocí kterých ho pak doděláte. Stačí kroužit kolem něj a on se na nic pořádného nezmůže.

HOSPITAL ROOF 2

Po Devinově smrti se ve městě objeví dvě vysoké tajemné věže, které způsobí obrovský zmatek. Mimo jiné začne hořet střecha vězeňské nemocnice a vaším úkolem je najít cestu do jejích nižších úrovní. Oheň vám zablokuje nejkratší cestu, takže to budete muset celé oběhnout. Střecha je samozřejmě plná protivníků, takže to nebude žádná pohodová procházka. Novinkou budou velmi hbití červi, kteří vás budou obklopovat ve velkých počtech. Naštěstí se dají dost snadno zabít a jejich útoky vás většinou minou (pokud nebudete postávat na jednom místě). Navíc po nich často zůstává zdraví, takže by vás měla jejich přítomnost vlastně těšit. Dalším zpestřením jsou zombie s plamenomety, které jsou překvapivě málo účinné.

Hledání cesty naštěstí nebude žádný velký problém. V průběhu celé úrovně se vlastně dostanete na jedinou křižovatku, na kterou narazíte kousek od začátku úrovně. Pokud vás zajímají bonusové materiály, tak se nejprve vydejte doleva. Zde na malé uzavřené střeše najdete bonusovou hudbu. Pak se vraťte na křižovatku a dál postupujte jedinou možnou cestou. Nakonec se dostanete na velkou střechu, kde u vchodu na schodiště vidíte zelený Glyph.

PRISON HOSPITAL - UPPER

Dostáváte se do nejvyššího patra vězeňské nemocnice a vaším úkolem je získat přístup k výtahu, kterým se dostanete dolů. Druhým povinným úkolem úrovně je najít a zachránit nevinného civilistu, který má u sebe shodou okolností klíč od výtahu. Na začátku úrovně se vydejte směrem přímo dolů. Dostanete se do haly, v jejímž středu je oválné zábradlí. Vlevo jsou nějaké trosky, za kterými je chodba, do které se musíte dostat. Oběhněte tedy trosky z druhé strany a na konci chodby se dostanete do velké místnosti plné lůžek. Ve vzdálenějším pravém rohu je zástěna, kterou musíte zničit. Tak si odkryjete roh, ve kterém se schovává hledaný civilista. Nyní vám zbývá najít výtah. Vraťte se do haly se zábradlím a vběhněte do sousední chodby. Tou proběhnete až do místnosti, ve které další chodbu vpravo zakrývá zástěna. Prorazte jí a probojujte se k výtahu, před kterým nemůžete přehlédnout klasický zelený Glyph.

ASHCROFT PRISON

Po delší době se vracíte na vězeňský dvůr, který už jste jednou navštívili. Určitě nebudete mít problémy s orientací, protože jde o poměrně jednoduchou úroveň, ve které se snad ani nedá zabloudit. Vaší hlavní starostí tedy budou vlny protivníků, které se vám postaví do cesty. A půjde opravdu o zajímavý koktejl. Obrovská kvanta červů vás budou zpomalovat a k tomu vás budou z dálky napadat netopýři a Mourners. Aby toho nebylo dost, tak budete narážet na bojovnice s útočnými puškami, které vám při povedené dávce mohou ubrat nejvíce zdraví. Pokud jste si vybrali rychlou postavu, tak vám doporučujeme pokusit se celou úrovní jen proběhnout, protože jinak se zde zbytečně zdržíte. Vaším cílem je pozice, ve které jste při první návštěvě začínali. Oběhněte tedy budovu uprostřed dvora a po schodišti vyběhněte na kovový můstek, po kterém doběhnete až k cíli.

THE TOWER

V předposlední úrovni vás čeká výstup na vrchol věží, kde se ukrývá původce všech problémů sužujících město Ashcroft. Vaším jediným úkolem je dostat se střídavě po obou věžích až na jejich vrchol. Tentokrát se ale nebude konat žádné probíhání, protože tato metoda zde prostě nefunguje. V cestě vám totiž budou překážet podivné brány, které jsou vyplněny hnědou energetickou stěnou. Ta vám při dotyku ubere zdraví a bránu obejít nemůžete. Bránu musíte prostě rozsekat, což zabere poměrně dost času (mlaťte do jednoho ze sloupů po straně brány). Vždy tedy musíte nejprve pobít všechny protivníky v okolí, protože jinak vás při sekání do brány roztrhají na kusy. Jediným řešením je pomalý postup, při kterém budete systematicky likvidovat objevující se protivníky. Zabloudit byste neměli, takže je čas vypravit se na cestu vzhůru.

Tipy

- ✗ **Vyzkoušejte si v praxi přednosti všech postav, které máte k dispozici. Rozdíly mezi nimi jsou totiž větší, než byste čekali. Zpočátku pro vás budou nejdůležitější jejich zbraně. Někdo se s nimi dokáže rychleji ohánět a jiný je má zase podstatně silnější. Později si asi začnete všímat také kouzel, které mají k dispozici. O základním charakteru postavy vypovídají nejen čísla, ale také jejich povolání. Asi vám nemusíme připomínat, že v pozdějších fázích hry bude rozumné postavy střídat podle charakteru úrovně.**
- ✗ **Vylepšujte svá kouzla. Jakmile se přepnete na nějaké kouzlo, tak pod jeho symbolem uvidíte jeho úroveň. Ta má na jeho účinnost velký vliv. Například kouzlo na léčení má na vyšší úrovni vliv i na okolní spojence. U útočných kouzel se pak zvyšuje kromě síly také jejich dosah a doba trvání.**
- ✗ **Určitě jste si všimli, že po některých zabitých protivnících zůstávají barevné krystaly. Pokud vás to nenapadlo, tak vám prozradíme, že červené doplňují zdraví a modré magickou energii. Někdy také narazíte na fialové, které vám doplní obojí. Pokud seberete krystal ze silnějšího protivníka, tak získáte energie o něco více. Při sbírání krystalů je dobré přemýšlet. Pokud se kolem vás například povaluje spousta modrých krystalů a vy máte nedostatek zdraví, tak použijte kouzlo na léčení a dobijte si magickou energii.**

TOWER BATTLEMENTS

Vaším posledním úkolem ve hře bude zničit protivníka jménem Nephrack. A obtížnost souboje této skutečnosti odpovídá. Nephrack je sice nepohyblivý, ale má velmi široké spektrum útoků, před kterými se neschováte. Díky tomu musíte nevyhnutelně počítat s použitím několika Continue. Navíc si na vás Nephrack může přivolávat nekonečné množství pomocníků, takže kolem vás bude pořádně živo. Stejně jako při souboji s čarodějnicí vám jednoduše doporučujeme věnovat se jen hlavnímu protivníkovi. Jeho likvidace ale rozhodně není jednoduchá. První polovinu života mu totiž můžete ubrat pouze v boji zblízka (střelné zbraně budou ubírat zdraví vám, takže jsou na nic). Doběhněte k němu z boku a začnete do něj řezat. Až mu uberete první polovinu života, tak se do něj musíte pro změnu pustit střelnými zbraněmi (teď vám zdraví ubírají útoky zblízka). Pokud máte rotační kulomet nebo granátomet, tak je rozhodně ten pravý čas na jejich použití. Po jeho zničení si vychutnejte závěrečnou animaci hry.

Dog's Life

Psí život v téhle hře neznamená, že se budete mít špatně...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Frontier ■ **RECENZE:** PSM70 7/10

Docela legrace, ale podle nás to nevydrží být zábavné dlouho.

Že po vás v téhle adventuře ani pes neštěkne? Nebojte se - naše vytříbené psí schopnosti vám pomohou zachránit Causy. Azore - do toho!

Ty páchneš!

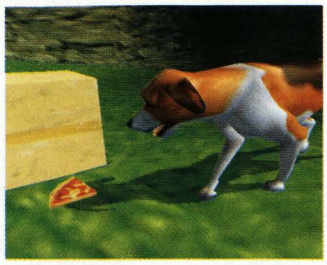
Pachy jsou velmi důležitou součástí *Dog's Life*, ve hře musíte pravidelně používat tzv. Smellovision (Pachovize). Kostičky se objevují s oran,světlo. To znamená samotnou kost anebo někoho, kdo kost nese. Další velmi častý smradík, který uvidíte, má barvu fialovou. V každé oblasti jich je asi tak 50, většinou je lze lehce najít, ale občas jsou i takové, co jsou velmi dobře schované a je třeba hodně důkladně čuchat, abyste na ně přišli. Například k tomu, abyste získali poslední čtyři smradíky ve Farmhouse, musíte počkat, až se auto zastaví mezi domem a stodolou, abyste mohli vyskočit na střechu a sebrat je. Další smradíky, které seberete, mohou odstartovat minihru, většinou se jedná o souboj s místním hafanem. Ty lze lehce nalézt a bývají všechny na jednom místě. Smellovision vám může také pomoci sledovat zanechané stopy - většinou lidí, kteří něco ztratili.

Kosti kosti kostičky

Co mají psi radši, než vzájemné očuchávání? Přeci kosti! V každé oblasti je jistý počet kostiček, které máte posbírat, většinu z nich získáte tak, že dokončíte mini-hru, jiné se jen tak povalují kolem nebo jsou zahrabané pod zemí. Pomocí Smellovision je všechny vyčmucháte, ať už jsou kdekoli.

Hladovka!

Jakmile Jake nedostává pravidelně najíst, je velmi unavený, má svěšenou hlavu a nechce se mu utíkat. Abyste se tomu vyhnuli, krmte ho, kdykoli můžete. Ve většině oblastí jsou dobré zásobárny jídla - například psí miska u boudy, ale nezapomeňte ani na pochoutky, jako je pizza nebo sendviče pod popelnicemi a nádobami. Stačí je převrhnout a máte je. Jestliže se naučíte prosit, můžete využít ke krmení i lidi.



Pomocná tlapa

V každé oblasti je nejméně ještě jeden pes jiné rasy. Abyste nad ním získali převahu, musíte vyhrát mini-hry, a pejsek pak může za vás dělat i věci, které Jake nezvládne. Například Chihuahua se protáhne kočičí dírou, ovčák vám zase sežene dohromady ovečky. Tyhle psí pomocníky však ovládáte jen po omezenou dobu, takže je využijte co nejrychleji.

Nejlepší přítel člověka

V každé oblasti je i pár lidí, kteří od vás většinou potřebují nějakou pomoc. Běžte si s nimi promluvit, ať zjistíte, co od vás chtějí. Většinou jde o jednoduché úkoly, které snadno splníte (nejčastěji něco najít), a dostanete za ně chutnou kostičku.

Čmuchalové

Ve hře jsou některé oblasti a místnosti schované, takže je na první pohled nevidíte. Jestliže zjistíte, že vám chybí kost nebo smradík, pořádně se porozhlédněte kolem, kde by mohly být. Někde se dokonce mohou objevit tajné vchody nebo „spouštěče", se kterými když pohnete, ukáží vám je. Takže čmuchejte s otevřenýma očima.

Psí život

Jake a jeho dobrodružství však neznamená jen běhat kolem a skákat: má celou řadu speciálních pohybů, díky kterým zvládá i jiné věci. Některé z nich máte k dispozici od začátku, ale např. prošení musíte nejprve odemknout. To se vám podaří, jestliže budete hrát Dogy Do s místními hafany. Největší legrace je asi vytlačit kouřící hovínko, ale když zrovna Jake nepotřebuje, dokáže vytlačit i hezkého prdíka - supr!

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

POHYBY MŮŽETE PROVÉST NÁSLEDOVNĚ (JSOU-LI ODEMČENÉ):

Sedni » Dolů
Lehni » Dolů (když sedí)
Vstaň » Nahoru (když leží)
Postav se » Nahoru (když sedí)
Otřepej se » Vlevo, vpravo, vlevo
Popros1 » Vlevo, vpravo, nahoru
Popros 2 » Vpravo dolů, nahoru
Popros 3 » Vlevo, nahoru, dolů
Popros 4 » Vlevo, vlevo, vpravo
Popros 5 » Vlevo, dolů, nahoru
Prdík či hovínko » Vlevo, vpravo, dolů
Čůrat vlevo » Vlevo, dolů, vlevo
Čůrat vpravo » Vpravo, dolů, vpravo

T3 TECHNOLOGIE TŘETÍHO TISÍCILETÍ

Sexy časopis o moderní technice a špičkových hračkách

VYHRAJTE
MONITOR IBM,
HOLICÍ STROJEK BRAUN,
OLYMPUS C-5060WZ
NEBO
AUTÍČKO NIKKO

LENOŠI, CVIČTE!
Vemte si z nás příklad, zajděte do fitness a zkuste stroje na cvičení!

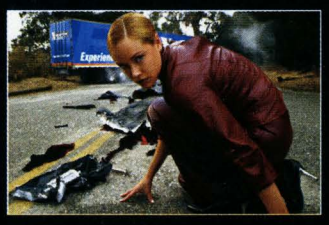
HODINKY
20 vybraných měřičů času aneb čím si ozdobit zápěstí.

BOY'S DREAM
Někoho nelákají limuzíny, někdo si rád hraje.

WHISKY
Začali jsme skotskou, pokračujeme irskou.

CO SKVĚLÉHO NAJDETE V 52. ČÍSLE

VÁNOČNÍ DÁRKY
6 cenových kategorií.



TERMINÁTOR T3
Nádherná Kristanna Loken!

NOKIA N-GAGE
Telefon nebo konzole?

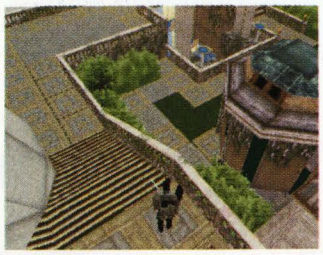
***PLUS!* Jak...**

- SE BRÁNIT SPAMMINGU
- HRÁT RETROHRY NA MOBILNÍCH ZAŘÍZENÍCH
- VYTVÁŘET SLIDE SHOW VE FOTOAPARÁTU
- FUNGUJE FUJIFILM FINEPIX F700 ZOOM

V PRODEJI OD 5. PROSINCE

TIPS EXPRESS

Opět tu jsou PSone tipy, tentokrát ve speciálním sci/fi ražení. Star Wars, Star Trek a další hvězdné pecky...



Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

JAK DÁT CO PROTO DARTH MAULOVI!

Slavný závěr této filmem inspirované hry je okamžik, kdy stojíte tváří v tvář více než nepříjemnému pruhatému Sithovu učedníku: Darth Maulovi. Ovšem ještě než vůbec budete moci na tohoto potetovaného darebáka vložit ruku, musíte zvládnout ty nepříjemné výtahy a také být svědkem toho, jak váš mistr dodělává rukou hrozného Maula. Bolí to, že? Konečně však přichází chvíle, kdy můžete dokázat svoje mistrovské umění Jedi a pomstít Qui-Gonovu smrt. V této chvíli jsou tu naše tipy: mezi skákáním ve výtahu a setkáním se Sithem. Tedy: podejte si Maula!

Hrajete jako Obi-Wan a před vámi se objeví červené proměnlivé stěny silového pole, takže budete muset jen nečinně přihlížet, jak Maul vašeho mistra šrotuje a šrotuje k smrti. Jakmile se pole aktivují, budete se moci postupně přibližovat k vašemu nepříteli - až konečně ucítíte jeho hnusný, ďábelský zápach. Ale jak ho zabít? No, existují v podstatě dva způsoby, jak ho odklidit.

Brzy si všimnete, že Maul rád provokuje a stojí velmi blízko k okraji díry. Ovšem jakmile se přiblížíte, okamžitě přeskočí. Tuhle jeho bláznivou taktiku však můžete využít: párkrát ho pořádně praštěte, což ho znehybní. Jakmile popadne dech, strčte ho pomocí Force Push přes okraj díry.

Druhá možnost je vyzrát na něj z dálky. K tomu je třeba pár protonových raket. V obou scénářích se vám bude chtít Sith pomstít, takže na vás vyšle červené blesky a krabice a také se vás bude snažit strčit přes okraj. Ale budete-li se držet svaté knihy Jedi, stane se z Maula brzy jen černý škvarek, takže váš mistr by byl s vámi spokojený.

Star Wars: Masters of Teras Kasi

JAK SI PORADIT S JEDI-POHYBY

Přinášíme seznam pohybů těch nejoblíbenějších postav PSM ze *Star Wars*, bojové epizody *Masters of Teras Kasi*.

Připravte se na ovládání dvou úhlavních nepřátel: Luke Skywalkera a Darth Vadera. Máte k dispozici ten nejúplnější seznam pohybů v celé galaxii.

LUKE SKYWALKER

Pohyby zbraně:

Saber Sweep: vpřed, vpřed, ▢
Figure 8 Swing: vzad, ▢ + △
Darkside Upper: vzad, vpřed, ◎ (nutný jeden sloupeček)
Darkside Slash: △ + ▢ (nutný jeden sloupeček)
Force Thrust: vzad, vpřed, △ (nutný jeden sloupeček)
Saber Uppercut: vpřed, ↓, ↓, vpřed, vpřed,◎
Force Saber Uppercut: vpřed, vpřed, ↓, ↓, vpřed, vpřed,◎ (nutný jeden sloupeček)
Sweep Side Step: ↓, ↓, ▢
Jedi Precision Slice: ↓, ↓, vpřed, vpřed, ◎, ◎, ◎
Flying Saber: vzad, vzad,↓, ↓, ↓, vpřed, vpřed, △ (nutné 2-4 sloupečky)
Chin Starter: ◎, ▢, ⊗, ▢.
Grab and Knee: △, ⊗ (nutná blízkost, se zbraní nebo beze zbraně)

DARTH VADER

Pohyby beze zbraně:

Backhand: vpřed, vzad, △
Big Knee: vpřed, vzad, ◎
Electric Darkside: vzad, vzad, ↓, ↓, vpřed, △, vpřed,. (nutný jeden sloupeček pro všechny několikanásobné údery)

Pohyby se zbraní:

Darkside Upper: vzad, vpřed, ◎ (nutný jeden sloupeček)
Darkside Slash: △ + ▢ (nutný jeden sloupeček)
Sith Strike: vpřed, vzad,.◎
Saber Upper:.↓,vpřed.◎
Vader Strike: vpřed, vpřed,.◎
Darth Spin:.↓, vzad,.◎
Saber Frenzy: vpřed, ↓, ↓, vpřed,.◎
Darkside Saber Frenzy: vpřed, vpřed, ↓, ↓, vpřed, vpřed,.◎ (nutný jeden sloupeček)
Lunge Strike: vpřed, vpřed,. △
Other End of the Saber: vzad,vpřed, .△
Darkside Choke: △ + ⊗ (nutná blízkost, se zbraní nebo bez)

Malé tipy

SW: DEMOLITION

Zadejte SLOW_MO_ON v Preference menu a hra bude fungovat v poloviční rychlosti. Zadejte tamtéž RAISE_THEM pro nepřemožitelnost a LO_GRAV_ON pro nízkou gravitaci.

DARK FORCES

V průběhu hry stiskněte ←, ◎, ⊗, →, ◎, ⊗, ↓, ◎, ⊗. V novém menu můžete nyní nastavit řadu voleb včetně nesmrtelnosti.

SW: JEDI POWER BATTLES

Dohrajte hru na obtížnost Jedi s Obi-Wanem. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana, stiskněte SELECT - objeví se Amidala a budete za ni moci hrát (pozor, má pouze pěsti a blaster).

GTA

Pro získání všech zbraní s nekonečnou municí stačí jediné - napsat jako vaše jméno BSTARD. Pro aktivování všech zbraní a měst zadejte MADEMAN a pro hraní bez policie CHUFF.

COOL BOARDERS 2

Pro přístup k ultra obtížnému režimu HARD podržte L2 a stiskněte ⊗ na začátku režimu Tour Competition.

AREA 51

Pokud hrajete první level a nestřelíte nic kromě prvních tří

Star Wars Demolition

JAK SE ZMOCNIT ŘÍŠE - RYCHLE A JISTĚ

Existuje klíč, který vám tuhle atraktivní bojovou epizodu ze *Star Wars* pomůže odemknout. Tím klíčem je Úplné Vítězství - Ultimate Victory. Abyste tohoto vítězství dosáhli, je nutné dokončit režim Tournament s více než 10 000 kredity. Naštěstí je tu pro vás taky návod, jak takového skóre dosáhnout.

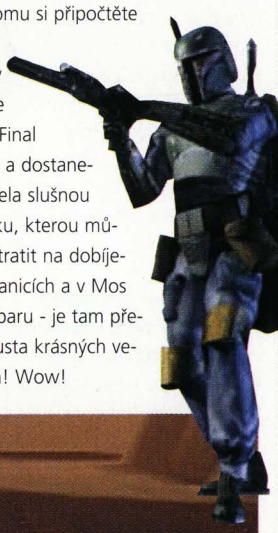
- Používejte manévr „uhoď a uteč", ale nezapomínejte přitom použít Force Hits.
- Snažte se protivníky několikrát praštit, ještě než explodují. Používejte jízdní zbraně nebo laserové útoky. Tím vzrostou Force Multipliers na šest a více, takže budete moci skórovat pomocí Force Hitu.
- Když se vám podaří nalézt R2-droid, sníží se poškození vašeho brnění, takže se vám sníží i náklady na opravu.
- Máte-li relativně pomalý stroj (např. AAT, AT-ST nebo Cancor), je lepší používat Cloakiíng Device powerupy.
- Jestli zamýšlíte pořádný útok, změňte si nastavení škod na High - v nabídce Preference. Budete tak ovšem zranitelnější.

A ještě jedna pomoc: tady máte seznam, ve kterém vidíte, kolik kreditů byste měli mít na konci každého levelu (v případě, že chcete dosáhnout Ultimate Victory):

1.2000 a víc
2.4000 a víc
3.7000 a víc
4.10 000 a víc

Teoreticky by to nemělo být tak těžké, protože průměrně dostáváte s nastavením High damage asi tak 1000 kreditů za zabití, navíc je tu dalších 10 nepřátel, které vám skóre mohou zvýšit.

K tomu si připočtěte ještě kredity z Force Hits a Final Blows, a dostanete docela slušnou sumičku, kterou můžete utratit na dobíjecích stanicích a v Mos Eisley baru - je tam přeci spousta krásných vetřelkyň! Wow!



Star Trek: Invasion

JAK VYZRÁT NA BORGY

V tomto oddíle se dozvíte, jak postupovat v misi 6A. Ukážeme vám, co platí na Borgy, kteří vám asi budou chtít stát v cestě. Jejich lodě se možná zdají křehké, takže si myslíte, že po pár zásazích laserem explodují, ale nenechte se mýlit.

Ačkoli loďku můžete zmáčknout málem mezi prsty, její největší nebezpečí tkví v tom, že je schopná adaptovat se na váš výběr zbraní. Možná je celá rozbitá, ale to zároveň znamená, že zbraň, kterou jste právě použili na její zničení, už nebude účinná na další loď, protože posádka mezitím zjistí její parametry a připraví si proti ní účinnou obranu.

Naneštěstí pro vás to trvá pár velmi, velmi dlouhých vteřin, než se vašemu počítači podaří obnovit zbraně tak, aby byly opět efektivní. Stačí to ještě v případě, že útočíte z dálky, ale jakmile se dostanete na menší vzdálenost, zjistíte, že taková časová prodleva vás může stát něco velmi drahocenného. Zkrátka potřebujete si zbraně obnovovat co nejrychleji!

Další silná stránka Borgovců je jejich manévrování. Dokážou se rychle ztratit z dohledu a vystřelit na vás přitom pár torpédových střel, takže se musíte mít na pozoru. A v tom zmatku ještě nesmíte zapomenout na to, proč tu vlastně jste: abyste chránili Typhona. Hrdiny nemá nikdo rád!

Klíč k úspěšnému dokončení mise leží v jednom kusu vznášející se vesmírné hmoty. V tomto asteroidu, který můžete zničit hned, jak se Borgové pustí za Typhonem, naleznete zbraň. V úlomcích kamene objevíte Enhanced Trilithium Warhead, takže si ji dopravte na palubu a z těch nechutných skřítků nadělejte sekanou!

MÁLÉ TIPY

STAAR členů, budete moci znovu začít hrát od začátku, ovšem v roli alien bosse!

CRASH BANDICOOT 3

Ve 14. úrovni vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunuti do bonusové jednatřicáté úrovně Hot Coco. A ještě jedna rada - pro Uka Uka stiskněte všechna čtyři hlavní tlačítka!

COLONY WARS

Zadejte následující kódy jako heslo. VAMPIRE pro nesmrtelnost, TORNADO pro všechny zbraně, THUNDERCHILD pro všechny lodě a nebo DEMON pro výběr jakékoliv mise nebo videa.

GRAN TURISMO 1 & 2

Máme pro vás jedinečný „tip" pro tyhle dvě úžasné závodní hry. Přestaňte nám psát o cheaty - na tyhle hry žádné kódy ani podvody neexistuje. Pomáhá jediné - trénink.

SIMPSONS WRESTLING

Na obrazovce s nápisem „PRESS START" stiskněte následující kód: ◎, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →. Zazní zvuka vy se budete moci dostat do bonusových kol s novými postavami.

Parasite Eve II

INFO

■ **VYDAVATEL:** Squaresoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Squaresoft ■ **RECENZE:** PSM30 7/10

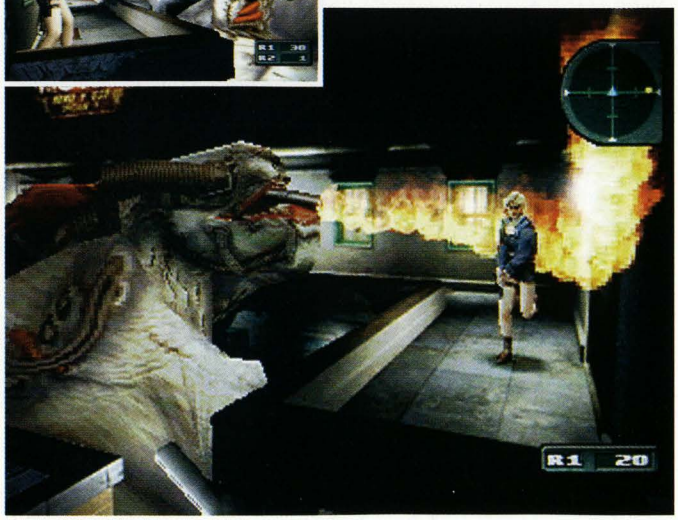
Kombinace survivalového hororu a RPG. *Final Fantasy* to není, ale hra je to zajímavá. Hodně zajímavá!

Tahle už trochu starší hra od Square vám činí velké problémy, a tak nezbylo než napsat kompletní návod.

DISK 1

Semptember 4th 2000
8.18 pm - MIST Building
Až se vyřádíte na střelnici, jděte za Piercem a po rozhovoru se zajděte poinformovat do muničního skladu k Jodie o systému bodování a nákupu zbraní. V polici na parkovišti si seberte lahvičku (Bottle) a potvrďte Piercovi, že jste připraven.

8.56 pm - Akropolis Tower
Projděte prosklenými dveřmi a proběhněte halou do druhé chodby s výtahy. Od vojáka z jednotky SWAT získáte klíč od restaurace, na lavičce před sochou si seberte ozdravující kapsli a doplňte munici z bedýnky. Schody nalevo se dostanete k restauraci, před níž právě hoduje příšera na dalším vojákovi z jednotky SWAT. Zabijte ji a vstupte do restaurace. Zde zlikvidujte další příšeru, seberte ze stolku vědecký magazín (Scientific Journal) a z příšery si vydloubněte implantát (Metallic Implant). Po odchodu z restaurace se jděte ohlásit telefonem svému týmu. Jděte zpět do restaurace a pootevřenými dveřmi se dostanete na chodbu, ve které je na stěně krabička s modrým klíčem (Blue Key). Za druhými dveřmi se nachází kontrolní místnost, kde si pozorně prohlédněte nástěnku. Na monitoru si prohlédněte okolní pasáže a před odchodem z místnosti vložte modrý klíč do panelu. Tím se vám otevřou dveře od eskalátoru a cesta dál je volná. Poslední dveře na chodbě vedou ven z budovy, kde u dveří leží láhev s vodou. Oběhněte fontánu a mrtvolce u eskalátoru vezměte protilátky. Vyjeďte eskalátorem na vyhlídkovou terasu a z mrtvoly na lavičce svlékněte vestu (Tactical Vest). Odjeďte druhým eskalátorem, seberte mrtvole v rohu samopal a vstupte do kostela. Ze země seberte červený klíč (Red Key) a jděte k druhým dveřím. Za nimi je bomba ukrytá v soše. Dvakrát prozkoumejte zamčené dveře a najdete černou kartu (Black Card). Jděte zpět do kontrolní místnosti, kde k modrému klíči vložte červený. Z fontánky se vypustí voda a ze dna si můžete vylovit granátomet. Vlezte do branky před kostelem, na panelu zadejte kód z not (561). U telefonu si uložte hru a pořádně se na bosse vyzbrojte. Utíkejte po ochozu až k výtahu, pak se vracejte zpět a šílený pyroman s mečem vám skočí do cesty. Po jeho zneškodnění už jen stačí vyjet výtahem nahoru.



September 5th 2000
1.44 am - MIST Building
Pozorně si prohlédněte všechny dokumenty a po návratu na parkoviště si prohlédněte znovu poličky, případně si nakupte nové vybavení u Jodie. Z kufru auta si můžete vzít věci, které vám zbyly z předchozí akce, a uložte si hru.

12.13 pm - Bronco Motel
Projděte bránou k hotelovým pokojům a začněte s jejich prohledáváním, zvláště pak si prohlédněte obrazy na stěně. V pokoji č. 2 si seberte penicilín a vyjděte ven z pokoje. Na protější straně projděte brankou za mrazákem. Vykillujte netopýry ze studně, prozkoumejte bednu u plotu a zajděte do opravny aut. Proběhněte klecí ke třem pákám a nahoďte je. Jděte ke kontrolnímu panelu a otočte auto o 90°. Po pravé straně vozu se dostanete k tlačítku a ke žluté brance, tu otevřete. Z kufru auta si vezměte náboje. Otočte auto zpět do původní polohy a projděte plechovými dveřmi. Od Garyho dostanete klíč od pokoje č. 6. Vraťte se zpět a projděte železnou bránou mezi pokoji. V bedně na posyp seberte munici a po schodech se dostaňte do patra. Vstupte do pokoje č. 6 a na balkoně slezte po žebříku. Zabijte první dvě příšery, oběhněte klec a ve skříncích s pákami si otevřete bránu. Nyní máte chvilku na to, abyste doběhli do prostoru za plotem. Vylezte po žebříku a po rozhovoru s chlápkem vylezte až na vrchol vodojemu, zde oberte mrtvolu o klíče (Key Taken from Corpse) a tablety. Pákou si otevřete bránu a po návratu na pevnou zem zamiřte do přilehlého baru. Z lednice si seberte přívěšek Coly (Bottlecap Moagnet), z plechové skříňky tablety a jděte do baru. Pořádně to tu prohledejte a měli byste najít v lednici colu (Can) a na záchodě mapu. Okopírujte si ji a vraťte se k vodojemu. Projděte brankou, na jejímž konci zavolejte interkomem Garymu. Klíč (Factory Key) schovaný ve ventilaci vylovte magnetem a garáží projděte na vrakoviště. Sledujte psa do karavanu. Zeptejte se Garyho na kryt a po opuštění karavanu si seberte lano. Jděte ke studni, kde lano použijte. Ze stěny si vyloupněte proteiny a pokračujte v chůzi. Na konci kanalizace zapněte vypínač, jděte chodbou kousek nazpět do malé místnosti, kde seberte světlice. Vylezte po žebříku do obchodu. V chladicích boxech najdete colu a lékárnu. Po opuštění obchůdku zajděte do první místnosti, kde kromě obrazu nic není. V druhém

Tipy

EXP	Hodnocení	Získaný bonus
400,001+	S	Gunblade, Ringer's Solution, Eau de Toilette
200.001- 400.001	A	Hyper Velocity, Hunter goggles, MP Boost2
75.001 - 200.000	B	MM1, granáty airburst, Recovery
372.001 - 75.000	C	M249, náboje do .44 MaedaSP, Cola
69.001 - 72.000	D	44 Mongoose, náboje do magnumu, Skull Crystal
66.001 - 69.000	E	AS12, náboje R.Slug, náboje Firefly
62,001 - 66,000	F	brnění Aya Special, munici do 9mm Spartan, Lucky Card
57.001 - 62.001	G	Javelin, MD přehrávač, Holy Water
51.001 - 57.000	H	Pike, Lipstick, brnění Tactical Armor
44.001 - 51.000	I	Hammer, rozšíření obsahu brnění Belt Pouch, MP Boost
116.001 - 44.000	J	M203, Protein Capsule, munici do 9mm Hydra
14.511 - 16.000	K	bajonet M9, zásobník do M4A1, Flare
14.510 nebo méně	L	brnění Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery2

pokoji uslyšíte vřeštět ženskou, ale do sousední cimry se nemůžete dostat (koukněte se na skříň u stěny, sousedící s druhým pokojem). Do třetího pokoje se z venku nedostanete, je zamčený. V sudu si vezměte náboje do brokovnice a jděte zpět za panem Douglasem. Povězte mu o ženě v zamčeném pokoji (druhá volba). Dovolí vám, abyste si vypůjčili nářadí u něj v garáži a mohli ji tak osvobodit. V garáži si vezměte hasák (Monkey Wrench) a s ním pak oddělejte skříň. Následuje další setkání s neznámým chlápkem ze střechy budovy Akropolis Tower.

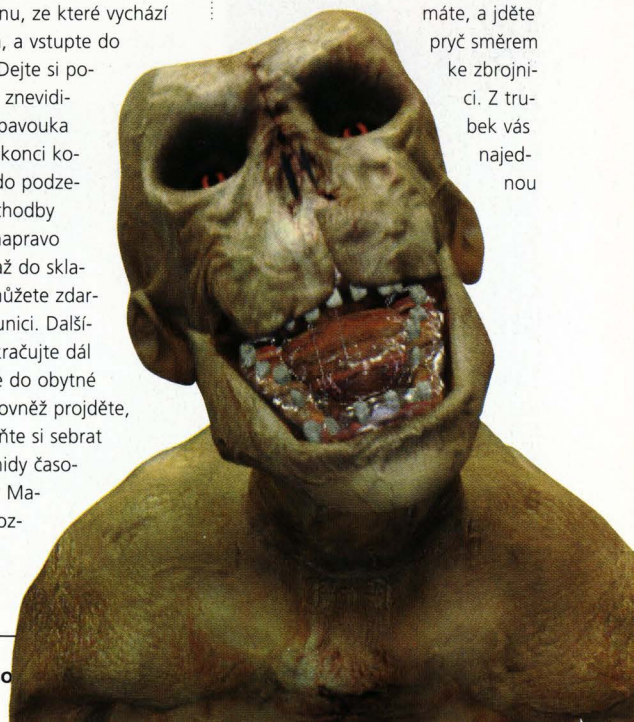
22.00pm - In The Night...

Po rozhovoru s Kylem jděte k vašemu autu, ale po cestě si musíte dávat pozor, protože jestli se vám nepodaří Kyla udržet při životě, objeví se známá hláška Game Over. Po příchodu na parkoviště zjistíte, že příšery (ať mi nikdo nevykládá, že to nejsou Gremlini, co žrali po půlnoci :-)) totálně zdemolovaly Ayanino auto. Kyle dostane nápad jít za Garym. Jděte tedy za Garym. Při rozhovoru s panem Douglasem dejte třetí možnost a po získání klíče od recepce (Lobby Key) tam jděte. V recepci si prohlédněte obraz nalevo od vstupních dveří a jděte za pult. Pozorně si pročtěte všechny dokumenty na nástěnce a podle nápovědy: „Když přišla smrt do Tombstone, (#) bylo Hollidayovi 30 a Earpovi .". Pokud si nejste jisti, zajděte se podívat do pokoje č. 1. a 2. a podle roku úmrtí a narození vypočítejte věk legendárního pistolníka (33 let). Z pokladny získáte univerzální klíč (Key found in the Lobby) a s ním můžete jít dokončit inspekci pokojů. V pokoji č. 3 je obraz a ve skříni lahvička s vodou. V sousedním pokoji je pouze jakýsi nesmyslný nápis, podobný tomu, který lze najít na toaletách naproti recepci, v kanalizaci a v tajné chodbě za skříní. Jděte do prvního patra, kde zbývá ještě jeden pokoj nalevo od schodů. Kromě obrazu a přídavné kapsy nenajdete vůbec nic. Jděte na půdu. Seberte prázdný kanistr (Jerry Can) a zastavte se u ohnivzdorné skříně. Pokud se vám podařilo najít a rozluštit 4 nesmyslné nápisy, neměl by pro vás být problém zadat správný kód (4487). Na cestě ke Garymu natankujte do kanystru benzín a po jeho odevzdání si zajděte do baru poslechnout Kyleho vtípky (podmínka pro dobré zakončení hry). Jděte se připravit do pokoje č. 6. na konfrontaci s bossem. Připravte si pokud možno co nejvíce munice do granátometu a lékáren. Jděte k posteli a vyberte druhou možnost. Tímto se začíná váš souboj s chodicím plamenometem. Pokuste se bosse zabít co nejrychleji. Po likvidaci bosse najděte Garyho, ten vám dá klíč od auta (Truck Key), a pokud jste jeho psovi zachránili rychlým zabitím bosse život, tak i další zbraň do sbírky (pokud Flint zemřel, nemůžete už dohrát hru s dobrým zakončením) . S klíčem od auta můžete vyrazit do krytu. Po všech přípravách nezbytných k odjezdu se vydejte za Kylem a můžete vyrazit na 2. CD.

DISK 2

September 6 2000 12.06 am Mesa on the outskirts of Dryfield, Mojave Desert

Promluvte si s raněným Kylem a ochraňte ho před útokem mutanta, pak se postarejte i o další příšery. Vydejte se za Kylem dolů, jděte chodbou stále rovně, dokud nenarazíte na zničený most. Vraťte se na rozcestí a vydejte se do sousední šachty. Odbrzděte vozík a na konci šachty leží cedule (Board), kterou použijte na most. Za mostem vstupte do místnosti napravo a pohrajte si s hlavolamem, aby se otevřela první brána. Po průchodu branou se ocitáte v jeskyni, pronásledován přerostlým NMC koněm, který vidí ve tmě. Porozhlédněte se po sudech, které po prozkoumání zapalte střelbou ze zbraně. Po zneškodnění obludy dostanete Kylovu pistoli (Handgun) a druhou zástrčku (Jumper Plug). Začne druhé kolo, po jehož skončení si prohlédněte motorku a jděte do sousední místnosti. Zde zastrčte do panelu i druhý kolík tak, aby se otevřely obě brány najednou. Na motorce v jeskyni stiskněte tlačítko a odemkne se vám tajný vchod do krytu. Prozkoumejte stěnu, ze které vychází proužek světla, a vstupte do tajné pasáže. Dejte si pozor na dalšího znevidiitelňujícího se pavouka a výtahem na konci koridoru sjeďte do podzemí. Na konci chodby jděte dveřmi napravo a doběhněte až do skladiště, kde si můžete zdarma doplnit munici. Dalšími dveřmi pokračujte dál a dostanete se do obytné jednotky. Tu rovněž projděte, ale nezapomeňte si sebrat z postele Yoshidy časopis (Computer Magazine) a na rozcestí se nejprve zastavte v místnosti jižně pod obytnými jednotkami. Zde si můžete doplnit zbraně u zbrojního robota, a pokud jste nezapomněli v Akropolis sebrat černou kartu (viz výše), můžete ji použít pro přístup do další části zbrojnice. Jako malý bonus tu na vás čekají bedny s neomezenou municí a rovnou si otevřete dveře do skladiště. Ze zbrojnice se vydejte na sever do dveří s červeným světlem. Opět si můžete uložit hru a nepotřebné věci odložit do bedny. Postupte dál a výtahem sjeďte do druhého podzemního patra. Na rozcestí zahněte vlevo do chovatelské stanice. Po bližším prohledání místnosti byste měli najít stimulační prostředek (Stim), colu v regálech u vstupu a bedýnku pro doplnění munice. Při cestě dál vás napadne Bowman, a tím se začne situace komplikovat. Zavítejte nazpět do sterilizační místnosti a uložte si hru. Vyzbrojte se tím nejlepším, co máte, a jděte pryč směrem ke zbrojnici. Z trubek vás najednou



Zakončení

Ve hře můžete vidět dobré a špatné zakončení, v závislosti na tom, zda jste splnili určité podmínky (viz v návodě). V průběhu hry se dají obě zakončení hrát stejně, i když s menšími změnami, např. jiné osoby apod., ale jinak se ve své podstatě od sebe nijak neliší. Po dokončení s dobrým koncem se vám zpřístupní některé zbraně a další vylepšeníčka pro hru v „Replay Mode". V něm si budete moci hru zahrát znovu i s vaší dosavadní výbavou, kontem a zkušenostmi a dohrát ji do druhého konce.

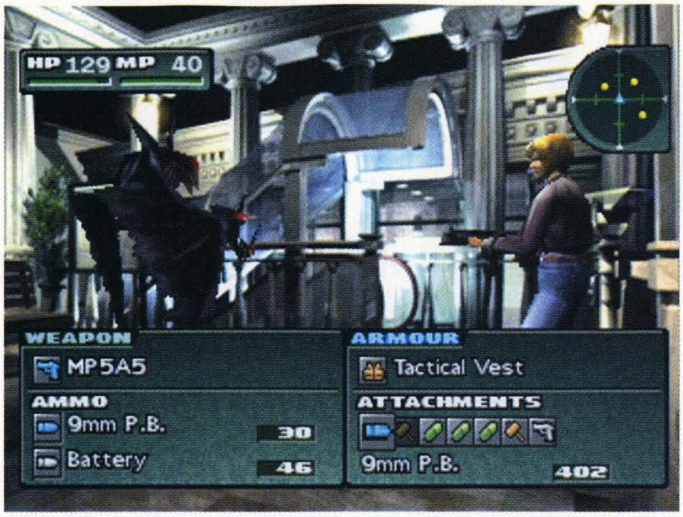
začne někdo osvěžovat plynem, proto neváhejte a zavolejte interkomem o pomoc. Nemáte štěstí na lidi, proto vám nezbude nic jiného než zbaběle utéct šachtou pro odpad. Prohledejte hromady a doplňte si náboje. Následuje souboj s dalším bossem, který funguje jako vysavač a požírač všeho, co je v dosahu. Až se vás bude snažit vyluxovat, pošlete mu do tlamy pár ran s pozdravy a po jeho likvidaci se připravte na další kolo. Odejděte dveřmi a při druhém střetu využijte jeho vrozené blbosti a pražte to do něj zpoza rohu. Jděte do výklenku na konci koridoru a po chvíli přijede výtah, přeběhněte na druhou stranu a dobouchejte se na Kyla a s ním (musíte ho opět chránit) seběhněte po schodech do čtvrtého podzemního podlaží. Utíkejte kanalizací, dokud nenarazíte na žebřík. U žebříku si přečtěte nápovědu a podle ní zadejte u panelu číslo (18). Nyní se scénáře rozdělují v závislosti na tom, zda plníte dobrý, či špatný konec. Dále následuje pasáž pro dodržení podmínek pro správné zakončení. Pokud se vám podařilo některou z podmínek nesplnit, můžete následující část přeskočit.

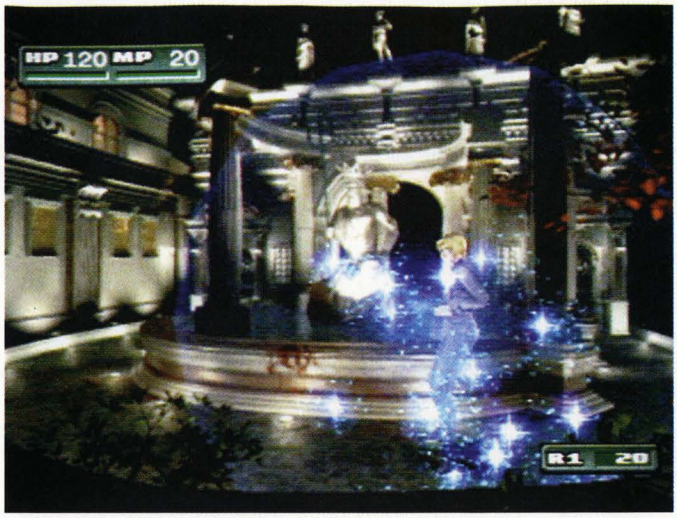
Ve vypuštěné nádrži projděte do kanalizace a vyjděte po schodech nalevo. Slezte po žebříku dolů a u protějších dveří si přečtěte nápovědu pro odemčení Měsíční brány. Pokud nejste astrolog nebo nežijete v Japonsku, tak vám nápověda asi moc nepomůže, ale pomůžeme vám my. Jděte k panelu opodál a zadejte kód 15 (den, kdy je v Japonsku měsíc v úplňku). Jděte zpět do kanalizace a po rozdělení se budete pokračovat sám v Bronco motelu. Zamiřte na vodárenskou věž, kde Pierce zbavte hmyzu. Dá vám svůj klíč od auta, ze kterého si můžete vzít pár věcí do výbavičky. Toxin NMC se mu již dostal do oběhu, proto mu skočte do mrazáku před pokoji pro pytlík s ledem (Ice Bag) a rovnou se můžete zastavit před motelem v SUVčku (Piercovo auto). Doneste Piercovi dva pytlíky ledu a po třetím vám věnuje dopis psaný v japonštině (Charm). Vraťte se zpět do Shelteru cestou, kterou jste přišli. Dále se už obě zakončení shodují.

Projděte dveřmi u nápovědy o Měsíční bráně a pokračujte dál až k výtahu. Jeďte do prvního podzemního patra. Jděte do obytných jednotek přes laboratoř a v chodbě se setkáte s Bowmanem. Je to snadný boss, po kterém vám zůstane přístupová karta (Card). Jděte zpět do výtahové haly a výtahem odjeďte do patra B2. Nalevo od výtahu použijte kartu a dojděte až do operačního sálu. Zde si seberte v potemnělém koutě krevní náhradu (Ringer's Solution) a v jednom z plášťů u umyvadel toaletní vodu (Eau De Toilette). Pokračujte do laboratoře a na tabuli si přečtěte krátké info o počítačovém viru. Mrkněte se do časopisu, z něj zjistíte, jak se virus chová a jakým způsobem kóduje počítače. Sedněte si k počítači a podle nápověd v časopise zkuste přijít na správné heslo. To získáte tak, že nápis na pozadí slouží jako klíč, ze kterého algoritmem popsaným v časopise vytvoříte heslo (A3EILM2S2Y). Po správném zadání hesla se objeví 5 položek, vyberte čtvrtou a počítač vyplivne 3 náhodně vybrané otázky, na které není těžké odpovědět. Po skončení komunikace s počítačem se rozezvoní telefon. Promluvte si po telefonu s kamarádem a jděte do místa vyznačeném na mapě blikající tečkou. Dál se hra opět rozděluje. Nejdříve popíšeme dobré zakončení a v dalším odstavci pak špatné.

Pokud se vám stále daří mít dobré zakončení, objeví se v dějové linii Pierce a dá vám implantát (Micro Device), který modifikoval, aby sloužil jako váš lokalizátor. Nejprve si pohrajte s monitory a pak s ostatním zařízením. Pohrajte si s bezpečnostním systémem a v B2 (kamera C) zapněte výtah. Na patře B1 (A) odemkněte dveře a nakonec deaktivujte bezpečnostní kamery (E). Teď už jen jděte do výtahu v druhém podzemním patře a cesta do Neo Arku je volná. Špatné zakončení má prakticky stejný děj, ale místo Pierce je zde Kyle a nic vám nedá, avšak místo, kam máte jít, je stejné.

Po rozmluvě s terminálem se dejte vlevo a dojděte do chrámu. Nejdříve jděte napravo a z venkovní stěny budovy si přesně!! obkreslete hieroglyfy. Vraťte se zpět do chrámu a složte šoupací puzzle tak, aby složená řada byla v přímce se vzorem na okraji a aby byl dodržen sled symbolů. Nakonec volné políčko přesuňte doprava dolu a tím zadání potvrdíte. Jako poslední složte červenou řadu a jděte do místnosti naproti předloze a zde rozstřílejte vše co půjde. Po zničení líhně NMC jděte zpět do observatoře a vydejte se druhými schody. Dojděte až na ostrůvek a na sloupku si prohlédněte čtyři různě zbarvené kameny. Jdete zpět, ale v lesíku zahněte doprava, utíkejte pořád po cestě, proběhněte vodou a stanete před indiánskou pyramidou. Prozkoumejte pravou část pyramidy a mělo by se vám dostat menší nápovědy, co budete dělat. Pokud jste si pozorně prohlédly na ostrůvku kameny ve sloupku, nemělo by vám činit potíže přijít na smysl hádanky. Pokud si nejste jistí, vraťte se na ostrov a tentokrát zaměřte vaši pozornost na symboly vedle kostek. Pokud stále tápete, pak si pohrajte s otáčivou deskou na kameni u cesty a přetočte obraz do správné polohy. Po správném vyřešení vydá indián své tajemství. Přehoďte páku





a zaběhněte se podívat na malý ostrov, ke kterému se nyní připojil můstek. Vystřílejte všechny příšery a s lebkou (Crystal) v kapse se vraťte k páce v soše a vraťte ji do původní polohy. Po příchodu do elektrárny se podívejte na desku u druhého NMC dynama. Na ní vidíte prakticky to samé co předtím, ale od každé barvy jsou tu 3 kameny. Jděte „našlapat" správnou kombinaci na pyramidu, tentokrát nezáleží na barvě, ale na hodnotě jednotlivých kamenů. Seřaďte je od 1 do 12 a vždy šlápněte na přiřazenou barvu. Po vstupu do generátoru proběhněte dozadu kolem schodů a v dřevěné bedně si doplňte munici. Vyjděte po schodech a obdobným způsobem zabijte i druhý generátor. Vraťte se zpět do shelteru. Uložte si pozici a doplňte zásoby, poté odjeďte vedlejším výtahem. Projděte do další místnosti a následuje další souboj s bossem. Kromě ohnivé vlny se dá vyhnout všem jeho útokům, proto máte obrovské pole působnosti. Po jeho zdolání přichází na scénu Kyle a společně s Ayou jdou za oním tajemným, který příšeru ovládal. Zde se poprvé setkáváte s Eve v reálném čase. Zvedněte zvonící telefon a po rozhovoru s Piercem prohledejte skříň na hračky, kde leží MD přehrávač (MD Player) a stojan na kapačky s krevní náhražkou. Promluvte si s Kylem a pokuste se odejít z místnosti. Budete zaskočeni dalšími maníky, na chlup podobnými tomu z Akropolis Tower, před kterými uteče Aya s Eve do sousední místnosti plné plynu, proto jednejte co nejrychleji. Z lékařské skříňky si seberte proteiny a promluvte s Eve, nebude s vámi chtít

jít, proto se musíte podívat na důvod, proč chce zůstat. V průhledné schránce je její (a tím pádem i vaše) sestřička, promluvte dvakrát s Eve a počkejte, až za vámi nastoupí do výtahu. Po vyjetí na denní světlo Eve někam uteče, tak se ji musíte vydat hledat. V podvodním tunelu naleznete jednoho z Golemů, který unáší Eve k přistávací ploše pro vrtulníky. Při cestě si dejte pozor v obytné jednotce, kde na vás číhá neviditelný Golem. Pokud hrajete dobré zakončení, jděte do servisního centra, kde byl Pierce, a prohledejte telefon, najdete zprávu od Pierce (Message), která je vlastně jeho memo. Použijte telefon a zavolejte Jodie. Nyní pospíchejte do podzemního parkoviště (Underground Parking). Prohledejte otevřený ovládací panel zabudovaný ve stěně, v němž se nachází klíč od auta (Car Key). Pomocí čtyř tlačítek si můžete zadávat kombinace, nejprve stiskněte červené, žluté a zelené tlačítko. Vyjede vám přídavná kapsa pro vestu a po zmáčknutí modrého a žlutého tlačítka červené auto. Jděte ke kontrolnímu panelu a doktorovou ID kartou si otevřete bránu. Odjeďte autem a ve vedlejší šachtě seberte z motorky číslo 9 Evenina medvídka (Teddy Bear). Jděte do vrátnice a otevřete si bránu. V sousední místnosti jen stačí zlikvidovat Golemy, otevřít bránu a vyjít na denní světlo.

September 6 2000 3.52 pm
Mojave Desert, Nevada

Zde se opět zakončení rozdělují. Ve stanu si seberte krevní náhradu, okopírujte mapu ze stolu a uložte pozici. Vyjděte ze stanu, a pakliže jste jeli dobrý konec, bude vás tu očekávat Jodie a případně i Flint (při špatném Rupert). Promluvte si s Jodie, pak s vojákem u stanu a u brány do krytu. Poté budete moci doplnit munici z bezedných beden před stanem. Dokupte si u vojáka za autem další arzenál a vydejte se do krytu. Pokud jednou dojdete do samého nitra, není možnost návratu. V garáži zvedněte telefon a vydejte se do sterilizační místnosti, ale po cestě se zastavte v mrazáku pro Golemy promluvit s Piercem (poslední podmínka pro dobré zakončení), pokud máte při sobě Flinta, odvede vojáka ze sterilizační místnosti do ležení a vy pokračujte dál do servisního centra, kde vás již budou ostatní očekávat. Po zničení centra sjeďte výtahem dolů a vstupte do zničených dveří. Nyní následuje první boss. Po jeho zničení akorát stačí najít čtečku karet a do ní vložit doktorovu kartu. Pak už vás čeká ten nejtěžší z nejtěžších úkolů. Zabít Eve není zrovna lehké, ale jde to. Pokud si dáte čas a zjistíte, jakým útokům se vyhnout, nemělo by vám její poražení činit velké problémy.

Tímto se příběh *Parasite Eve 2* uzavírá.

Lukáš Kolínský

Hodnocení

Po dokončení hry se vám (podobně jako v *Resident Evil*) dostane hodnocení od L do A a speciální ocenění S. To se zlepšuje v poměru k vašim získaným zkušenostem (EXP). Při prvním dohrání je nemožné získat ocenění S, ale postupným hraním hry a speciálních módů se vaše hodnocení zvyšuje a tím se získávají další a další bonusy. Z pochopitelných důvodů některé názvy věcí nejsou přeloženy.

Metal Gear Solid

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Konami ■ **RECENZE:** PSM11 10/10

Jedna z nejlepších PSone her. Fantastický titul po všech směrech.

Úplný průvodce hrou, kterou mnozí považují za vůbec nejlepší titul pro PS1.

Doky

Začínáte v doku, který je hlídán dvěma vojáky. Nejjistější je tiše se proplížit k vysokozdvižnému vozíku v pravém horním rohu. Dejte si pozor na kaluže, které zvukem prozradí protivníkům vaši pozici. Pokud vás stráže zahlédnou a zaútočí na vás, můžete skočit do vody. U vysokozdvižného vozíku počkejte na příjezd výtahu. Po jeho příjezdu z něj vystoupí voják, kterého velmi jednoduše obejdete. Vběhněte do výtahu, který vás automaticky vyveze na povrch.

Heliport

Po několika rozhovorech můžete pokračovat dál. Jděte směrem doprava. Proběhněte kolem přistávací plochy směrem nahoru. Před vraty narazíte na transportér. Vlezte do něj a seberte pistoli Socom. Dál pokračujte doleva. Tam najdete malou místnost, ve které můžete sebrat Stun Granade. Jděte doprava k přistávací ploše a proběhněte mezi světly pro Chaff Granade. Teď si můžete vybrat dva vstupy do budovy. První je větrací šachta v levém horním rohu. Druhý je další větrací šachta přístupná z ochozu, na který se dostanete po schodech vpravo nahoře. Obě cesty vás zavedou do jedné místnosti.

Hangár

Větracími šachtami se dostanete do velké haly. Pokud jste dole, vyběhněte na ochoz po schodech vlevo nahoře. Běžte po ochozu k pravé stěně haly. Tam je malá místnost hlídaná kamerou. Vyhněte se kameře a v místnosti seberte Thermal Goggle. Nyní běžte zpět ke schodům a seběhněte dolů. V levém horním rohu haly je výtah, kterým musíte vyjet do patra B1.

Cely

Vyběhněte z výtahu a běžte směrem dolů a potom doprava. Vylezte po žebříku do ventilace. Plazte se směrem rovně až k nejvzdálenějšímu otvoru. Použijte vlastní pohled a Snake sleze otvorem do cely. Po animaci získáte LV1 Keycard a otevřou se dveře cely. Můžete vlézt pod postel, kde je schované Ration. Vyjděte ze dveří cely. Po další animaci se budete muset ubránit několika útokům stráží. Až je všechny postříláte, běžte zpět k celám. Jděte směrem dolů a u počítače seberte munici pro Socom. Dále vlevo je záchod, kde najdete další náboje. Nyní běžte k výtahu, kterým jste přijeli. Použijte ho a jeďte do patra B2.

Zbrojnice

Dostáváte se do zbrojnice. Pozor, v místnosti je několik propadel. Požijte Thermal Goggle a uvidíte je. Jděte ke skladu nahoře uprostřed a seberte 4 nálože C4 (dveře skladu otevřete pomocí LV1 Keycard - pokud ji máte v inventáři zvolenou, dveře se automaticky otevřou). Ve skladu dole uprostřed je další munice pro Socom a ve skladišti dole vlevo několik granátů. Nyní jděte do levého dolního rohu. Použijte vlastní pohled a zjistíte, že jedna ze stěn má jinou barvu (namodralou). Běžte k ní a použijte C4 (zmáčkněte ⊡). Poodejděte a zmáčkněte ◎. Tím C4 odpálíte a ve stěně se objeví otvor. Stejně můžete otevřít cestu do dvou tajných místností napravo a nalevo od výtahu. V nich najdete několik granátů, munici a 2 nálože C4. Projděte uvolněným průchodem vlevo dole. Dostanete se do zdánlivě slepé chodby. Pokud použijete vlastní pohled, zjistíte, že na pravé stěně je další zazděný průchod. Uvolněte si cestu pomocí C4 a projděte do další chodby. Zde opět použijte C4 na zazděný průchod v horní stěně.

Revolver Ocelot

Po animaci vás čeká souboj s Revolver Ocelotem. Musíte hlavně šetřit municí a nepřibližovat se k drátům, které by aktivovaly několik náloží C4. Ocelota zastřelte pomocí pistole Socom. Po konci sou-

OVLADÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Skrčení, plížení
Čtyřeček » Střelba
Kolečko » Akce, pěst nebo kop
Trojúhelník » First person pohled
R1 » Rychlé vybavení zbraní
L1 » Rychlé vybavení předmětem
R2 » Vybavení zbraní
L2 » Vybavení předmětem
Select » Codec
Start » Pauza

boje a animaci dostanete LV2 Keycard. Vraťte se do zbrojnice. Pomocí LV2 Keycard si otevřete sklad vpravo dole. Použijte Thermal Goggle a uvidíte infračervené paprsky poplašného zařízení. Proplazte se pod paprsky a seberte samopal FA MAS s municí.

Běžte do výtahu a sjeďte do prvního patra. V přízemí haly běžte doprava a pomocí LV2 Keycard otevřete zamčené dveře. Seberte tlumič pro Socom. Běžte ke schodům a vyběhněte na ochoz. V levé stěně jsou další zamčené dveře. Otevřete je a seberte Cardboard Box A. Po ochozu přeběhněte doprava, kde najdete v pravém horním rohu poslední zamčené dveře. Otevřete je a seberte Mine Detector. Nyní můžete seběhnout do přízemí k horní stěně haly, kde uvidíte velké dveře. Je načase zavolat Meryl. Podívejte se na zadní stranu obalu hry. Na pravém dolním obrázku je vidět její frekvence. Použijte rádio a kontaktujte Meryl. Ta vám po chvíli otevře vrata. Vejděte do nich a nasaďte si Thermal Goggle. Uvidíte 5 infračervených paprsků, kterým se musíte opatrně vyhnout. Až budete u dalších vrat, použijte na ně LV2 Keycard a pokračujte dál.

Tank

Teď jste v zasněženém kaňonu. Použijte Mine Detector a na radaru uvidíte několik min. Když se k nim připlížíte, můžete je sebrat. Jděte směrem nahoru a uvidíte animaci upozorňující vás na přítomnost tanku. Ten musíte zničit pomocí granátů. Z malé vzdálenosti musíte granátem zasáhnout věž tanku se střelcem. Pokuste se od tanku moc nevzdalovat, protože potom bude používat kanon, proti kterému nemáte moc šancí. Pokud se k němu nemůžete přiblížit, využijte možnosti plížit se za malou vyvýšeninou, která je zhruba v polovině kaňonu. Po zničení tanku získáte LV3 Keycard.

Jaderná budova

Postoupili jste do další budovy. Běžte chodbou nahoru, až dojdete k vratům. Ty jsou lehce pootevřené a vy se můžete proplížit dovnitř. Plukovník a Naomi vám rádiem sdělí, že v tomto skladu nemůžete používat žádné střelné zbraně. Všem vojákům a kamerám se musíte vyhnout, protože jinak bude hala zaplněna jedovatým plynem. V hale najdete nějakou munici a granáty, ale je zbytečné zde riskovat. Běžte rovnou doleva a vyběhněte po schodech na ochoz. Použijte výtah a jeďte do patra B1. Pokud půjdete doleva a nahoru, dostanete se na toalety, kde můžete sebrat pár užitečných věcí. Potom jděte do místnosti v dolní části patra. Z velké místnosti vede několik dveří. Vás zajímají dveře vpravo nahoře. Zde seberte Nikita Launcher a 8 raket. Běžte zpět do výtahu a jeďte do patra B2.

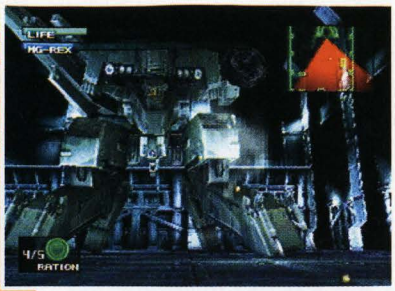
Patro B2

Jděte dolů a pomocí LV3 Keycard otevřete dveře. Nyní jste v malé místnosti a prosklenými dveřmi vidíte, že chodba před vámi je zamořená jedovatým plynem. Jako by to nestačilo, podlaha je nabitá elektřinou. Připravte si Nikita Launcher. Otevřete další dveře. Uvidíte ukazatel kyslíku, který vám bude postupně ubývat. Pokud bude hladina kyslíku nebezpečně nízká, vyběhněte se nadechnout zpět k výtahu. Nyní tedy stojíte v chodbě s nabitou podlahou a míříte směrem dolů. Vystřelte Nikita Missile a přepněte se do vlastního pohledu (jednoduše po výstřelu zmáčkněte trojúhelník). Těsně před zdí zatočte s raketou doprava. V následující místnosti zatočte opět doprava. Pozor na automatické kanony, které můžou raketu sestřelit. Na konci místnosti jsou lehce vlevo otevřené dveře. Těmi prolétněte a zabočte opět doprava. Leťte rovně a v další místnosti zamiřte doleva na generátor. Pokud jste ho zasáhli, následuje animace a podlaha je nyní bez proudu. Je zde sice stále plyn, ale ten se dá po nějakou dobu vydržet. V pravé stěně chodby jsou troje dveře. V horních najdete Rations a v dolních Gas Mask (plynová maska). Pokud si Gas Mask nasadíte, vydržíte v zamořeném prostředí o něco déle. Nyní se vydejte na dolním konci chodby ke dveřím napravo. Dveře otevřete pomocí LV3 Keycard a vstupte. V malé místnosti už se dá opět dýchat. Uslyšíte zvuky vzdáleného boje. Běžte doleva a potom nahoru. Vejdete do chodby, kde uvidíte několik animací. Projděte chodbou a následujte Cyber Ninju.

Ninja

Nyní dojde k dalšímu souboji. Tentokrát ovšem nesmíte používat žádné zbraně. Na Ninju musíte útočit pouze pěstmi a kopy (pokud máte Chaff Granade, můžete Ninju na chvíli znehybnit a ve stavu nehybnosti do něj střílet). Potom, co Ninjovi vezmete půlku zdraví, se zneviditelní. V tuto chvíli použijte Thermal Goggle. Ninju díky nim normálně uvidíte. Až bude Ninja těsně před smrtí, začne sršet energií. V této chvíli už ho můžete dodělat střelnou zbraní. V následující animaci získáte od Otacona LV4 Keycard.

Teď běžte do místnosti s automatickými kanony. Můžete tam v několika malých místnostech sebrat pár užitečných věcí. Hlavně v horních dveřích seberte Night Vision Goggles, které se vám budou určitě hodit. Proběhněte do výtahu a sjeďte do patra B1. Jděte do velké haly, která je naproti výtahu. Nyní



můžete otevřít některé dveře, které byly předtím nepřístupné. Hlavně nezapomeňte zajít do dveří vlevo nahoře a sebrat zde Cardboard Box B. Nyní musíte kontaktovat Meryl. Je převlečená do stejné uniformy, jakou nosí vaši protivníci. Je jedním ze dvou vojáků v této velké místnosti. Schovejte se na nějakém bezpečném místě a pozorujte oba vojáky. Meryl poznáte podle její dívčí chůze. Při pohledu zezadu se zkrátka nemůžete splést. Až si budete jisti, který z vojáků je Meryl, běžte za ní a ukažte se jí. Meryl odběhne na ženský záchod, který je v chodbě napravo od výtahu. Pokud poběžíte hned za Meryl a zaběhnete za ní do nejvzdálenější kabinky, Meryl se nestačí převléci a vy uvidíte speciální animaci, ve které bude Meryl poněkud neoblečená. Během animace vám Meryl předá PAL Key a LV5 Keycard. Teď běžte znovu do velké místnosti, kde jste identifikovali Meryl a otevřete dveře vlevo dole. Zde musíte sebrat diazepam. Také je zde docela dost nábojů pro FA MAS. Dál pokračujte ke dveřím na konci chodby mezi výtahem a pánskými toaletami. Odemkněte je pomocí LV5 Keycard od Meryl. Proběhněte krátkou chodbu a otevřete další dveře.

Psycho Mantis

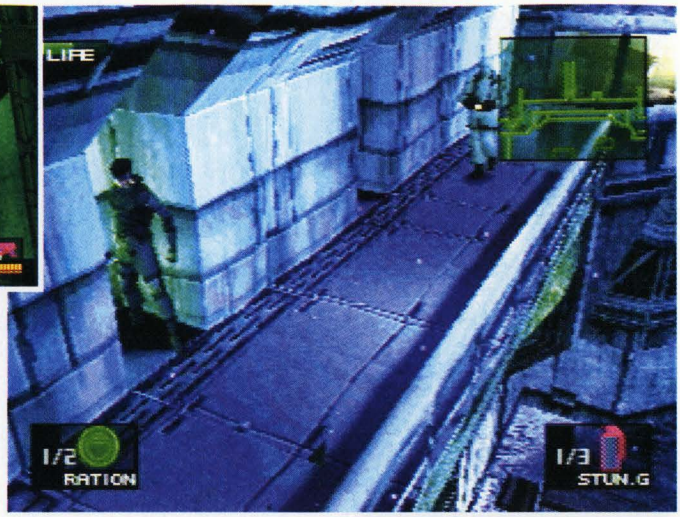
Vstupujete do velké kanceláře, kde vás čeká jeden z nejhorších souboju hry. Budete muset zabít Psycho Mantise. Ten ovládá mysl Meryl a jejím prostřednictvím se vás chystá zabít. Plukovník a Naomi vám vysvětlí, že nesmíte na Meryl použít žádné zbraně. Proto musíte Meryl pouze uspat (vzpomeňte si na mírumilovné metody Old Shatterhanda). Máte několik možností. Asi nejjednodušší je použít Stun Granade. Můžete ji také několikrát udeřit nebo párkrát přehodit (zmáčkněte čtvereček). Ve chvíli, kdy Meryl upadne do bezvědomí, na vás zaútočí sám Psycho Mantis. Bude používat 5 různých útoků. Prvním z nich je zneviditelnění a následný útok energetickou koulí. Můžete použít vlastního pohledu. Místo pohledu z vlastních očí totiž uvidíte sami sebe očima Psycho Mantise. To vám prozradí, kde je a tedy i odkud zaútočí. Běžte na místo, kde se má objevit, a použijte útok pěstí (jeho polohu vám prozradí také Thermal Goggle). Střelné zbraně ani výbušniny na něj totiž neplatí. Bohužel ho většinou nezasáhnete, ale s tím se nedá nic dělat. Musíte spoléhat na to, že občas nějakou tu ránu schytá. Po několika útocích tohoto druhu začne Psycho Mantis využívat svých telekinetických schopností. Létajícím předmětům se vyhýbejte skrčením. Mezi jednotlivými útoky se ho snažte napadat. Občas ho zasáhnete. Útoky bude pravidelně střídat a vy se postupně naučíte jejich pořadí i průběh. Po nějaké době se vám podaří dostat jeho energii pod polovinu. V tu chvíli se probere Meryl a opět se vás pokusí napadnout. Zase ji musíte uspat. Tím Psycho Mantise docela naštvete, a tak Meryl znovu probere a tentokrát ji přinutí pokusit se o sebevraždu. Musíte ji včas uspat, než se jí podaří vystřelit si mozek z hlavy. Nyní bude Psycho Mantis používat jen útok spojený s neviditelností. Tak bude útočit, dokud se jeho energie nedostane pod 15%. Potom začne používat několika telekinetických útoků najednou. Pak už zbývá jen ho dodělat. V následující animaci vám Psycho Mantis otevře tajné dveře schované za knihovnou. Pokud si chcete souboj ulehčit, bojujte s Psycho Mantisem na druhém ovladači. Můžete používat střelné zbraně a nedokáže se vyhnout ani vašim útokům beze zbraně.

Proběhněte tajným východem a běžte až k zamčeným dveřím. Otevřete je pomocí LV5 Keycard. Tím se dostanete do systému několika jeskyní. Nejdřív běžte rovně doprava. Tam najdete Ration a náboje pro Socom. Vraťte se a jděte směrem nahoru. Tam je malá díra ve skále, kterou se musíte proplazit. Dostanete se do další jeskyně, kde vás napadnou dva vlci. Poraďte si s nimi a jděte směrem nahoru. Zde odbočte doprava a potom dolů. Dojdete ke dvěma otvorům ve skále. Nejprve prolezte dírou vedoucí přímo dolů. Najdete tu pár zajímavých věcí. Potom prolezte zpět a nyní se můžete proplížit dírou vpravo. A jste konečně u Meryl, která nemá s vlky očividně žádné problémy.

Sniper Wolf

Pomocí LV5 Keycard otevřete dveře a jděte dál. Po animaci, ve které vám Meryl ukáže cestu, jděte přesně v jejích stopách. Následuje další animace, ve které je Meryl postřelena. Jediná šance, jak vyřešit situaci, je sehnat si ostřelovačku. Použijte Mine Detector a posbírejte miny, které jste předtím obcházeli. Nyní se budete muset vrátit až do první budovy. Cestou si dejte pozor v kaňonu, kde jste bojovali s tankem. Je zde nyní několik automatických kanonů a také spousta min. Opět použijte Mine Detector a proběhněte kaňonem do další budovy. Výtahem vyjeďte do patra B2. Teď jste ve staré známé zbrojnici. Musíte jít do skladu vlevo nahoře. Dveře otevřete pomocí LV5 Keycard. Poté, co vejdete, si nasaďte Thermal Goggle, protože v místnosti je několik infračervených paprsků, které tam nejsou pro parádu. Podlezte

paprsky a seberte pušku PSG 1. Po rádiovém rozhovoru s plukovníkem se vraťte na místo, kde byla postřelena Meryl. Ta už je samozřejmě pryč, ale čeká vás souboj se Sniper Wolf. Ta se pohybuje v prvním patře věže, kterou vidíte v dálce. Použijte PSG 1 a pusťte se do ní. Při souboji šetřete municí, protože máte k dispozici jen velmi omezený počet nábojů. Pokud se vám při delším míření začne třást ruka, použijte na uklidnění diazepam. Také je dobré mířit na hlavu, což jí ubere mnohem víc života. Potom, co ji zabijete, se vydejte směrem k věži. Cestou se zastavte v prvním výklenku nalevo. Najdete v něm náboje do PSG 1. Až doběhnete k věži, seberte munici a Ration. A nyní pozor. Uložte si hru, protože po následující scéně nebudete mít možnost použít Continue.

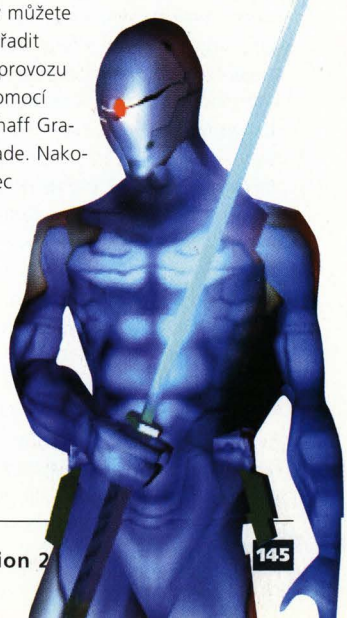


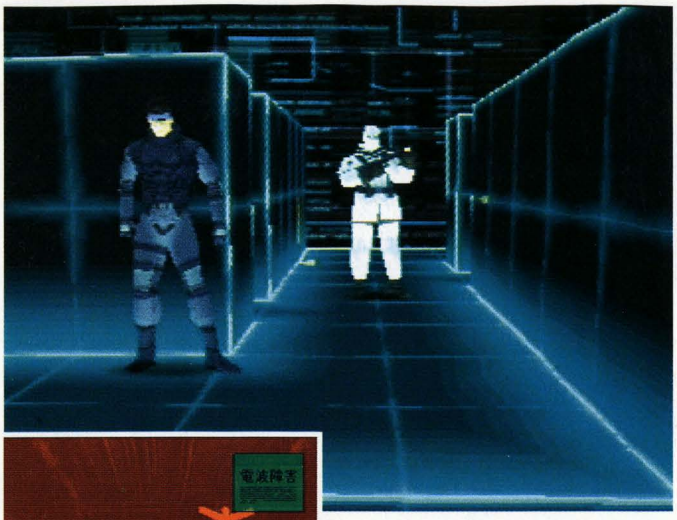
Vězení

Po uložení hry běžte ke dveřím napravo. Následuje animace, ve které vás překvapí dva vojáci. Ve chvíli, kdy na vás míří, máte možnost ovlivnit konec hry. Pokud se chcete vzdát, zmáčkněte SELECT. Pokud se chcete vzpírat, mačkejte ◎ (v průběhu animace žádný pohyb neuvidíte). Po několika animacích vás čeká mučení. Při něm si dobíjejte zdraví rychlým mačkáním ◎. Po mučení se dostanete do vězeňské cely. Po chvilce vás čeká rádiový rozhovor. Po něm následuje další mučení (pokud jste se přede dveřmi nevzdali). Po dalším rádiovém rozhovoru odběhne stráž na záchod a ke dveřím cely přijde Otacon. Ten vám v průběhu animace předá několik předmětů. Poté, co odejde, nastává čas útěku. Máte dvě možnosti. První z nich je vlézt si pod postel a druhá použít kečup (zvolte ho jako aktivní předmět, zmáčkněte ◎ a potom ⊗). Na oba pokusy zareaguje stráž tím, že vběhne do cely. Napadněte strážce a omračte ho. Nyní vyběhněte z cely a běžte ke dveřím do mučírny. Otevřete je pomocí LV6 Keycard. V mučírně seberte červenou krabici, ve které jsou všechny vaše věci. Po jejich sebrání si prohledejte inventář. Pokud v něm najdete časovanou bombu, odhoďte ji. Pokud byste to neudělali, zabila by vás. Jděte ke dveřím vpravo, ale dejte si pozor na automatický kanon. Dveře otevřete pomocí LV6 Keycard a zjistíte, že jste ve vězení, kde jste poprvé narazili na Meryl. Běžte k výtahu a vyjeďte do patra B2. U vchodu do místnosti, kde jste bojovali s Revolver Ocelotem je další zazděný vchod, který odpálíte pomocí C4. Jsou tam dvoje dveře. Ve spodní místnosti získáte několik granátů a v horní fotoaparát, kterým si můžete dělat obrázky a ukládat je na paměťovou kartu. Vraťte se k výtahu a běžte do druhé budovy. V ní jeďte výtahem do patra B2 a v místnosti s několika automatickými kanony otevřete pomocí LV6 Keycard spodní dveře. V místnosti najdete Body Armor. Sjeďte do patra B1 a běžte k místu, kde byla postřelena Meryl. Cestou můžete v jeskyních s vlky použít Handkerchief, který z nich nadělá hodné pejsky. Po animaci pokračujte dál ke dveřím, kde vás předtím zajali.

Použijte LV6 Keycard a vstupte. Jděte chodbou až ke dveřím na jejím konci. Vezměte si do ruky FA MAS a otevřete je. Bezpečnostní kamera spustí poplach, kterému nemůžete nijak zabránit. Seberte Rope a utíkejte směrem dolů. Otevřete dveře a běžte po schodech nahoru. Cestou budete muset postřílet mnoho vojáků. Naštěstí na schodech seberete spoustu Ration a munice. Až doběhnete do posledního patra, posbírejte zásoby, které tam najdete, a vylezte po žebříku na střechu. Běžte směrem k satelitní anténě a uvidíte animaci, ve které ji vrtulník zničí. Nyní běžte k zábradlí a použijte Rope. Snake bude muset pod palbou vrtulníku slanit celou věž. Plukovník vám vysvětlí, jak lano použít. Nakonec se dostanete až na můstek spojující dvě věže. Ještě ale nikam nechoďte. Jděte kousek doleva sebrat Ration. Na konci můstku jsou totiž připraveni tři vojáci. Nejjednodušší je použít Nikita Missile. Po několika výstřelech by měli všichni tři zemřít. Nyní můžete běžet směrem k druhé věži. Ke konci vás v animaci napadne helikoptéra. Běžte ke dveřím vlevo a otevřete je pomocí LV6 Keycard. Seberte Stinger Launcher a rakety. Běžte ke dveřím směrem dolů. Otevřete je a běžte dál směrem dolů, až dojdete k výtahu. Zkuste ho přivolat, ale nepůjde to. Nyní výtah oběhněte směrem nahoru a doprava. Doběhnete ke schodům, které vedou směrem dolů. Běžte po nich, dokud nenarazíte na díru. Po krátké animaci se vraťte zpět k výtahu. U něj narazíte na Otacona. Po rozhovoru s ním se vydejte směrem doprava. Tam se vydejte po schodech směrem nahoru. Cestou narazíte na několik automatických kanonů.

Ty můžete vyřadit z provozu pomocí Chaff Granade. Nakonec





dorazíte do posledního patra. Opět nejdřív posbírejte všechny zásoby a až potom vylezte nahoru po žebříku. Jděte ke dveřím a vyběhněte na střechu.

Helikoptéra

Teď vás čeká zajímavý souboj s helikoptérou. Jako kryt využijte nástavby, která je hned přede dveřmi, kterými jste přišli. Helikoptéra bude na střechu nalétat a střílet přitom z kanonu. Před střelbou se vždy kryjte a potom, co helikoptéra střechu přeletí, na ni vystřelte Stinger. Ke sledování helikoptéry používejte radar, na kterém je vidět jako červená tečka na jeho okraji. Po několika zásazích uvidíte animaci, ve které na vás vystřelí Liquid Snake raketu. Skryjte se. Potom se bude helikoptéra pohybovat pod úrovní střechy a občas vyletí a zaútočí. Sledujte ji na radaru a buďte připraveni. Po několika zásazích uvidíte další animaci a musíte se skrýt před druhou raketou. To je konec souboje.

Vraťte se zpět do věže a seběhněte k výtahu. Přivolejte výtah a zvolte první patro. Otacon vám zavolá a z rozhovoru vyplyne, že jsou s vámi ve výtahu čtyři neviditelní vojáci. Potom, co se o nich dovíte, je můžete vidět pomocí Thermal Goggle. Zabijte je. Až výtah dojede do prvního patra, vystupte a seberte zásoby napravo a nalevo od výtahu. Pak jděte a pomocí LV6 Keycard otevřete dveře v pravém dolním rohu podlaží. Budete muset projít několika chodbami, které jsou plné automatických kanonů. Nakonec vyjdete ven z budovy.

Vánice

Nyní stojíte před východem z věže a kolem vás zuří vánice. Běžte směrem nahoru. Vystřelí po vás odstřelovač a vy se musíte po rozhovoru s Otaconem ukrýt do bezpečí vpravo dole. Nyní musíte zabít Sniper Wolf. Jde opět o klasický souboj odstřelovačů. Tentokrát se ovšem Sniper Wolf kryje za stromy. Je zde ovšem mnohem jednodušší způsob, než férový boj s použitím PSG 1. Můžete totiž v klidu a bez nebezpečí zvítězit použitím Nikita Missile. Vystřelíte ze svého úkrytu vpravo dole a namíříte si to s raketou diagonálně doleva nahoru (použijte opět vlastního pohledu). Až doletíte do rohu za řadu stromů, otočte raketu doprava a uvidíte Sniper Wolf za jedním z několika stromů. Zasáhnout ji nebude žádný problém. Po její smrti a dlouhé animaci se objevíte před vraty nahoře uprostřed. Než sestoupíte do podzemí, vysbírejte veškeré zásoby, které jsou schovány v několika uzavřených skladech. Dva najdete napravo a dva nalevo (pozor, jsou hlídané automatickými kanony). Po doplnění zásob jděte k levým dveřím v horní stěně a otevřete je pomocí LV6 Keycard. Vstupujete do podzemí, kde je ukryt Metal Gear Rex.

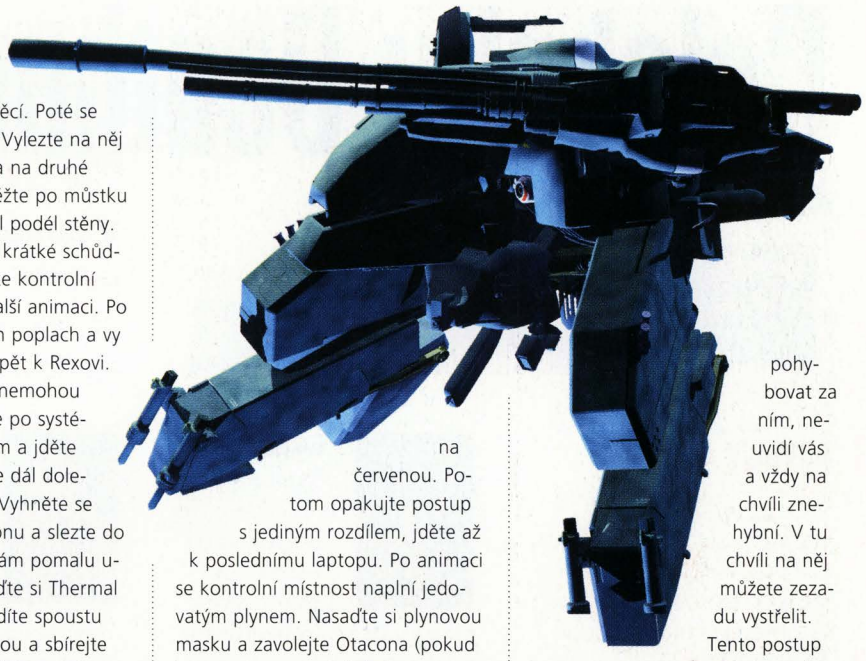
Metal Gear Rex

Po vložení druhého CD se objevíte na schodišti. Seběhněte dolů a pomocí LV6 Keycard otevřete dveře. Dostáváte se do velké haly. Když popojdete o několik kroků směrem nahoru, uvidíte nalevo od sebe vojáka. Zbavte se ho. Na můstku, kde stál, seberte Stun Granade. Před sebou uvidíte pohybující se jeřáb. Použijte Stinger nebo Nikita Missile a střelte do něj. Tím jeřáb znehybníte. Teď běžte na můstek nalevo od dveří, kterými jste přišli. Přeběhněte ho a přitiskněte se ke zdi. Plazte se podél zdi směrem nahoru. Přeběhněte další můstek a sejděte po schodech. Pokračujte směrem doprava. Zde se dostanete do přízemí haly a v horní stěně uvidíte dveře. Nejdřív ale běžte směrem dolů. Dostanete se do místnosti, kde z několika ventilů uniká pára. Tuto místnost si zapamatujte. Poté se vraťte ke dveřím a projděte do místnosti s výtahem. Posbírejte okolo se povalující munici a použijte výtah. Po krátké animaci vás čeká souboj se třemi vojáky. Jsou ovšem o něco odolnější než běžné stráže. Nejlepší je použít granáty a shodit je z výtahu. Poté, co výtah sjede na místo určení, jděte směrem doprava. Pozor na automatický kanon na dolní stěně. U dolní stěny je také několik min. Uvidíte je, když použijete Thermal Goggle. U pravé stěny je pár zásob. Po jejich sebrání použijte další výtah. Až výtah zastaví, jděte směrem nahoru. Za bednami po obou stranách je pár krabic munice. Pokračujte dál a projděte dveřmi.

Nyní vás čeká souboj s Vulcan Ravenem. Vzhledem k vysoké kadenci jeho Vulcanu se mu nemůžete nikdy postavit čelem. Existuje několik taktik, které na něj platí. Asi nejjednodušší je zpočátku použití Nikita Missile. Ale pozor. Raketa ho musí zasáhnout zezadu nebo z boku (pokud ji totiž včas uvidí, může ji v klidu sestřelit). Další možností je použít granáty. Můžete si na něj počíhat u rohu, kolem kterého musí projít. Předtím, než se objeví, mu hoďte do cesty granát, který musí explodovat ve chvíli, kdy je u něj dostatečně blízko. Třetí úspěšnou metodou je použít Stingery. Ty ho totiž zaměří i přes kontejnery. Musíte ovšem

vystřelit těsně před tím, než vyjde do uličky, na kterou míříte. Po tom, co mu ubude polovina energie, se Vulcan Raven řádně naštve a poněkud zrychlí. Také zatarasí několik průchodů a omezí tak svůj i váš manévrovací prostor. Nikita Missile už jsou v tuto chvíli příliš pomalé a lepší jsou strategie s granáty a Stingery. Od umírajícího Vulcan Ravena dostanete LV7 Keycard. Po jeho smrti dosbírejte munici, která je rozmístěna podél pravého a levého okraje místnosti.

Běžte ke dveřím v horní stěně. Projděte jimi a nasaďte si Thermal Goggle. Před vámi jsou dvě propadliště. Obejděte je a doběhněte na konec chodby. Uvidíte místnost s opravdu neuvěřitelným množstvím automatických kanonů. Budete na ně muset použít Chaff Granade. Běžte doprava a nahoru. Ještě nechoďte do dveří nalevo a běžte doprava a vyběhněte po schodech. Tam na plošině seberete tři krabice Stingerů. Seběhněte zpět a vběhněte do dveří, které otevřete pomocí LV7 Keycard. Tím jste se dostali do haly, kde stojí mohutný Metal Gear Rex. Běžte doprava a nahoru. Narazíte na žebřík, po kterém vylezete. Proběhněte všechny můstky a posbírejte, co se dá. Potom vylezte nahoru po dalším žebříku. Běžte po můstku směrem nahoru a potom dál podél stěny. Cestou posbíráte pár užitečných věcí. Poté se vraťte zpět k Rexovi. Vylezte na něj po krátkém žebříku a na druhé straně zase slezte. Běžte po můstku směrem nahoru a dál podél stěny. U dolní stěny uvidíte krátké schůdky. Vyjděte po nich ke kontrolní místnosti a uvidíte další animaci. Po jejím konci je spuštěn poplach a vy se musíte prostřílet zpět k Rexovi. Na něj vás už stráže nemohou pronásledovat. Slezte po systému žebříků až na zem a jděte před Rexe. Nyní jděte dál doleva a potom nahoru. Vyhněte se automatickému kanonu a slezte do vody (pozor, začne vám pomalu ubývat energie). Nasaďte si Thermal Goggle a na dně uvidíte spoustu předmětů. Běžte vodou a sbírejte všechny, dokud neseberete PAL Key. Pozor, občas můžete sebrat časovanou bombu (pokud se tak stane, zahoďte ji). Jakmile seberete PAL Key, vyskočte z vody a běžte do kontrolní místnosti (nejdřív hoďte do kontrolní místnosti Chaff Granade a až potom vstupte). Vezměte si PAL Key do ruky a běžte k nejbližšímu laptopu. Snake automaticky vloží kartu do laptopu. Nyní musíte běžet do místnosti, kde jste porazili Vulcan Ravena. Tam počkejte, dokud PAL Key nezmění barvu na modrou (uvidíte to v inventáři). Po změně barvy se vraťte do kontrolní místnosti, vhoďte Chaff Granade, vezměte si PAL Key do ruky a běžte ke druhému laptopu. Po další animaci běžte do místnosti s párou (v první hale podzemního komplexu). Zde musíte počkat, než se barva PAL Key změní



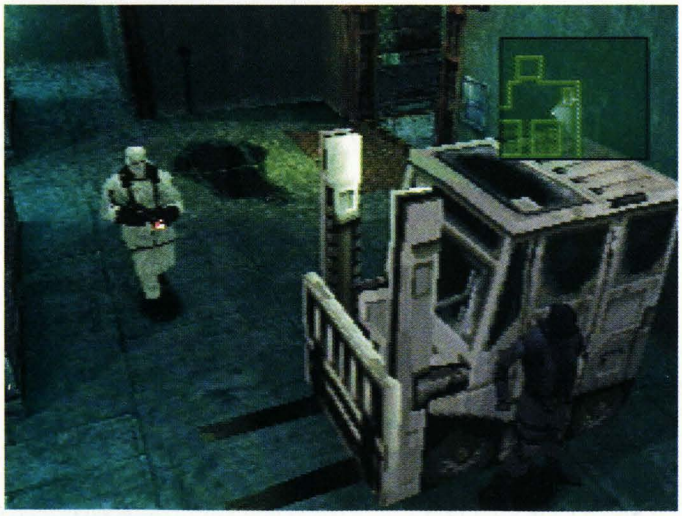
na červenou. Potom opakujte postup s jediným rozdílem, jděte až k poslednímu laptopu. Po animaci se kontrolní místnost naplní jedovatým plynem. Nasaďte si plynovou masku a zavolejte Otacona (pokud ho nemáte v paměti, frekvence je 141.12). Ten vám po chvilce dveře otevře. Vyběhněte z kontrolní místnosti a pronásledujte Liquida k Rexovi. Po animaci vás čeká souboj s Metal Gearem.

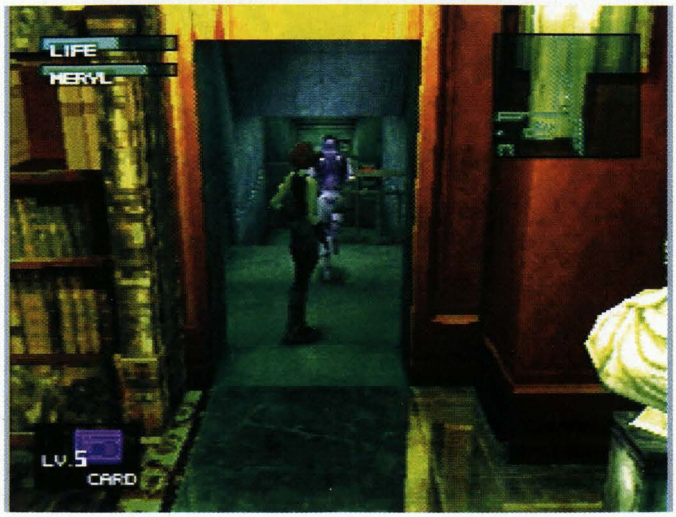
Metal Gear můžete zničit jedině Stingerem. Musíte střílet na jeho radar (disk, který má Metal Gear na levém rameni). On se bude samozřejmě bránit kanony, laserem a řízenými střelami. Vaše jediná šance je vystřelit a proběhnout Metal Gearovi mezi nohama. Ten se bude pomalu otáčet a vy dostanete šanci vystřelit znovu, dřív než vás zaměří a začne po vás střílet. Tento postup opakujte, dokud ho nezničíte. Po delší animaci budete ovšem bojovat proti Metal Gearovi dál. Tentokrát musíte mířit na jeho kokpit, který je nyní otevřený. Bez radaru je oslepen, a pokud se budete pohybovat za ním, neuvidí vás a vždy na chvíli znehybní. V tu chvíli na něj můžete zezadu vystřelit. Tento postup opakujte a dostanete ho definitivně. Po další animaci vás čeká pěstní souboj s Liquid Snakem. Musíte ho ubít beze zbraně v určeném časovém limitu. Pokud se vám to povede, následuje animace, po které se musíte dostat včas ze základny.

Útěk

Nejdřív běžte doprava a seberte Ration, potom jděte doleva za Meryl (nebo Otaconem). Cestou seberte další Ration. Doběhněte do garáže. V následujících okamžicích musíte beze zbraně porazit několik vojáků. Potom Meryl (nebo Otacon) nastartuje jeep a vy se musíte jako střelec postarat o stráže. Poté následuje poslední souboj s Liquid Snakem a jsou tu závěrečné animace. Vydržte je až do konce, je na co se dívat...

Jakub Holý





Celebrity Deathmatch

INFO

■ **VYDAVATEL:** Take 2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Gotham Games ■ **RECENZE:** PSM70 5/10

Mlátička v muší váze s malou hloubkou. Je levná a tak jí můžeme doporučit. Ale žádný zázrak to tedy není...

V tomto rozsáhlém návodu vás zavedeme (jako trenér Mickey ve slavném filmu Rocky) do tělocvičny, pěkně vás tam hodíme do pucu a připravíme na ty největší esa v oboru.

POSTAVY

JAK SI ASI UMÍTE PŘEDSTAVIT, KAŽDÁ Z NÁSLEDUJÍCÍCH CELEBRIT MÁ SVOJE SILNÉ, ALE I SLABÉ STRÁNKY. PROTO JSOU JEDINEČNÍ. ZDE JE SEZNAM - KDO JE KDO A CO DOKÁŽE...

Tommy Lee
Je sice jen o málo příjemnější než vosí žihadlo, nicméně Tommy má i pár slušných úderů. Mezi ně patří Collision Furious slide kick, při kterém se točí pozadu a mává přitom nohama na všechny strany.

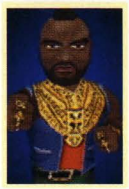
Frankenstein
Nejlepší mlátička. Jestliže při úderu zmáčknete ↑, padají protivníci jak hrušky - leda by měl soupeř plný KO sloupec.

Wolfman
Chybí-li našemu Wolfymu síla, určitě to dožene elánem a rychlostí. Umí rychle chmátnout a to je v souboji s nepřítelem často jeho velká výhoda.

Carmen Electra
Nejenže je jednou z nejslabších postav ve hře, navíc je ještě pěkně otravná. Nevyvedla se zkrátka v žádném slova smyslu. Může si s ní zahrát mladší sestřička - vítězství má bez problémů v kapse.

Marilyn Manson
Další z postav, které nijak nevynikají. Je pomalejší než slimák utahaný po pořádné fušce, má ovšem slušnou sílu a výdrž.

Busta Rhymes
Disponuje neuvěřitelně efektivním kung-fu kopem na špičkách, který je tak rychlý, že nedá soupeři šanci zareagovat. Také patří do skupiny těch zábavnějších.



Mr T
Druhá nejsilnější postava (po Frankovi) vhodná pro všechna kola. Mezi jeho slabiny však patří to, že je pomalý a nemá mnoho speciálních pohybů. Vyplatí se s ním bojovat tvrdě - je to přeci „T"!

Cleo
Čím méně toho o ní řekneme, tím lépe. Ať vás ani nenapadne s ní nebo proti ní hrát. Nejlépe uděláte, když se na ni budete snažit úplně zapomenout.

Nick Diamond
Je rychlý a mrštný. Opravdový poklad, potřebujete-li svižné potyčky a hmaty. Naneštěstí mu chybí pořádná síla.

Johnny Gomez
Rychlý jako blesk. Nejrychlejší postava hry, kterou jen těžko zatlačíte do rohu. Hrajete-li s ním v režimu jednoho hráče, je to noční můra, jelikož je na seznamu vždycky desátý a navíc je mazaný. Nejlepší taktika je neustále ho kopat, protože se vám jen těžko podaří chytit ho pod krkem.

Alien
Ačkoli má jak sílu, tak výdrž, to nejlepší je jeho dosah: svými pařáty si podrobí půl ringu! Základní pohyb je sliding a dobré je využít ho zezadu - dá protivníkovi pěknou herdu ze zálohy.

TIPY PRO BOJ

NAUČTE SE BOJOVAT JAKO PRAVÍ MUŽI! ANEBO UTÍKAT JAKO PSI...

Údery

Jednotlivé údery se podle postav mírně liší, ale vcelku si jsou dost podobné. Takový obyčejný Jab Strike můžete udělat tak, že držíte tlačítko ⊗, ale jestliže k tomuto pohybu přidáte ještě D-pad, získáte tím celou řadu nových variací. Zmáčknete-li ↓, dostanete buď Low Kick nebo Low Jab. Sice to nejsou moc silné údery, ale mají slušný dosah. Zmáčknutím ← a → získáte Haymaker (hák) zleva doprava. Tímto způsobem lze docela rychle snížit protivníkův KO sloupec, ale je nutné počítat s tím, že to zabere trošku víc času, takže vás soupeř mezitím může napadnout. Nejničivější ze všech úderů je Clobber - ačkoli se postavu od postavy trošku liší, v zásadě je stejný: trvá celou věčnost, než ho připravíte, ale když ho použijete v pravou chvíli, máte protivníkovo zdraví v kapse. Nejlepší načasování je teh-

dy, až se soupeř bude zdvihat z podlahy, otočený směrem pryč od vás. Než se stačí otočit, napadnete ho a pořádně překvapíte zprava.

Chvaty

Jediný způsob, jak se dostat na vyšší power level (označují ho žluté hvězdičky), je právě pomocí chvatů. Opakované údery totiž nic nezmůžou, budete pořád na úrovni prvního levelu. Chvaty jsou výsledkem jednoduché kombinace: ◎ a pak zmáčknout jednu ze čtyř směrových šipek. Podle šipky se pak řídí i směr chvatu. Teoreticky způsobují všechny chvaty prvního levelu stejnou škodu a mají identický efekt, takže je v podstatě úplně jedno, který směr zvolíte. Na čem však záleží je, jak je smícháte dohromady, abyste získali obdiv diváků. Jestliže vystřídáte pestrou škálu pohybů, obecenstvo bude řvát radostí a váš power level se zvýší.

Ve třetím levelu se objeví nové tři druhy chvatů - všechny mají ničivý dopad na protivníka. Zmáčkněte ◎ + ←, čímž získáte Potato Stisk, anebo ◎ + ↓ pro Power Bomb. Ať to či ono, soupeř skončí polomrtvý u vašich nohou.

Bloky

Pro agresivní typy, kteří volí tvrdou bojovou taktiku, jsou bloky asi jen krajním řešením (chcete přece BOJ!). Jenže počítačový soupeř často vaše výpady blokuje anebo odrazí, takže jste nahraní. V tom případě prostě držte ▣ a blokujte. Vyplatí se to ovšem pouze tehdy, když na vás soupeř používá Jab nebo Haymaker. Clobber tímto způsobem nelze odrazit, takže můžete skončit s vysazenou sanicí jako nic. Proto si počkejte, až se bude protivník chystat na svůj poslední úder, stopněte svoje bloky a jděte do něho.

Turnbuckle

Tento pohyb s otočkou je asi tak desetkrát účinnější než obyčejné dupání (stomps), ale trvá to věky, než ho připravíte. V případě, že je na tom soupeř se zdravím dobře, zapomeňte na to. Turnbuckle používejte jen v případě, že máte nejméně pět vteřin, než se protivník zvedne z podlahy. Nezáleží na tom, který druh použijete - všechny mají stejný efekt. V případě, že je používáte často, opepřete je občas nějakou tou variací, ať získáte body za potěšení publika.

Běh

Pořádně se rozběhnout a zaútočit je ten nejlepší způsob, jak zranit soupeře, protože nemá téměř čas připravit si protiútok. Ujistěte se ale, že míříte tím správným směrem - celkem lehce se totiž můžete řítit na úplně jiné místo - a pak stačí jen včas zmáčknout tlačítko na úder. V mnoha případech se vám dokonce podaří dva zásahy, čímž druhou stranu pošlete k zemi.

Použijete -li slide kick ◎, je to nejlepší, jelikož během jeho provádění si můžete být téměř jistí, že se vám při zemi nic nestane. Běh je také základní pomůckou v případě, že se chcete nepřátelskému útoku vyhnout. Otáčky mohou být někdy velmi pomalé, což je pro vás nevýhodné, takže zkuste zmáčknout ↑ nebo ↓ a pak ⍟, čímž odfrčíte pryč ve zvoleném směru.

Knock Downs

Až se vám podaří poslat protivníka k zemi, můžete se pokusit mu to pořádně nandat. Na nohy se nedostane dřív, než jeho KO sloupec dosáhne zhruba 75%, takže platí, že čím nižší stupeň zdraví, tím mu to bude déle trvat a vy máte tím pádem lepší šanci na pořádnou nakládačku.

Existují však jen dva druhy útoků, které v tomto případě lze použít: dupání (stomps) a lomcování (tosses). Co se týče dupání, jde jen o to, mačkat tlačítko pro úder a skákat přitom na soupeřově těle - musíte však být hodně blízko. Časovač vám povolí jen dva skoky, více ne. Jestliže provedete dupání dvakrát za sebou, budete muset čekat asi tak čtyři sekundy na reset.

Jestliže jste na prvním power-levelu, proveďte dupání dvakrát a pak se odsuňte do pozice, kdy je k vám váš protivník zády. Jakmile se vyškrábe na nohy, načasujete si chvat, takže se ho dotknete přesně v okamžiku, až se postaví. Nestůjte ale v úhlu 180°, mohl by vás dostat úderem za sebe. Postavte se tak na 140° a budete v pohodě.

Jste-li na druhém či třetím levelu, zadupejte dvakrát a postavte se přímo před něj. Zmáčkněte ◎ + ↑ a můžete ho chytit za nohy a praštit s ním. To opakujte několikrát, než se jeho KO neobnoví. Dvě zadupání plus dvě zalomcování z něj dostanou 50 procent zdraví.

JAK JE DORAZÍTE

POŘÁDNĚ SI JE NACVIČTE A DOSTANETE SOUPEŘE NA KOLENA VE VELKÉM STYLU

Tommy Lee
Drum Out: ◎+▣, R2+R1
Tommy's Punch Up:
⍟+▣, ←, ←, R2+R1

Frankenstein
Frankenthrottle:
⍟+◎, R1, ←, ←
Catapult Of Carnage:
⊗+▣, R1, ↓, ←

Wolfman
Neck Maul: ⍟+◎, R1, ←, ↑
Pelvic Chew Toy: ⊗+▣, R1, ↓, ↑

Carmen Electra
Spinal Spin: ◎+⊗, ←, ←, ←
Foot In Mouth: ⍟+▣, ←, ←, ←

Marilyn Manson
Satanic Spin: ◎+⊗, ←, ←, ←
Head Bang Of Evil:
⍟+▣, ↑, ←, ↑

Busta Rhymes
Pogo Of Pain: ◎+⊗, ←, ↑, ←
Kick To The Curb: ⍟+▣, ←, ←, ↑

Mr T
Airplane Of Pain: ⍟+◎, ↑, ←, ↓
Super Speed Bag: ⊗+▣, ←, ←, ↑

Cleo
Runaway Spin: ◎+⊗, ↓, ←, ←
Beatch Slap: ⍟+▣, ↓, ↓, ←

Nick Diamond
Brain Pull: ⍟+◎, R1, ↑, ↑
Horrendous Spin:
⊗+▣, R2, ↑, ↓

Johnny Gomez
Drum Out: ⍟+◎, R1, ↓, ↓
Boot To The Head:
⊗+▣, R2, ↓, →

Alien
Brain Basher: ⍟+◎, ←, ←, ←
Spinal Slice & Dice:
⊗+▣, ↓, ↓, ↑, ↓

FIFA 2004

Jak udělat z týmu mužstvo šampionů? Čtěte dál!

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA Sports ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** EA Sports ■ **RECENZE:** PSM69 7/10

Nikoliv nejlepší fotbal na PSone, ale solidní hra, která stojí za zvážení.

Krátká předzápasová porada v šatně... Zdravíme vás, milí fotbaloví fanoušci, vítejte v mistrovské třídě *FIFA 2004*. Na následujících stránkách vám nabídneme všechny tipy a rady, díky kterým se stanete božským králem této hry. Máme ty nejlepší rady na všechno - od zahrávání standardních situací a nastavování týmových strategií až po fungování na přestupovém trhu a vytváření skvělých gólových parád přímo na hřišti.

Chcete-li se pustit do našeho rozsáhlého průvodce, tady je několik bodů, které musíte mít při hře neustále na zřeteli...

ZÁKLADNÍ TIPY

1. Držte míč na zemi
Hrajte na krátké přihrávky a používejte pro to klávesu ⊗ - tak pošlete míč svým týmovým spoluhráčům. K dlouhým pasům se uchylujte pouze tehdy, když prohráváte a nemáte času nazbyt. Při dlouhým přihrávkách však budete přicházet až příliš snadno o míč. Jako příklad si vezměte Arsenal - když hrají ve špičkové formě, narážejí si uprostřed hřiště.

2. Pozor na míče do prostoru
Pokud hrajete v rozestavění na protiútoky, pak vaši hráči budou nakopávat hodně míčů dopředu, do volného prostoru. Na ty musíte dávat bedlivý pozor, protože díky těmto pasům se jeden nebo dokonce dva z vašich hráčů mohou ocitnout v dokonalé pozici pro skórování.

3. Nejlepší je balon do uličky
Balon do uličky (△) je asi nejlepší přihrávka na rozevření obrany. Pokud uvidíte dobře nabíhajícího spoluhráče, pošlete mu uličkou míč do běhu, aby se nemusel zdržovat při přejímání přihrávky. Přihrávka do uličky je citlivá na tlak - čím více stisknete ⊗, tím déle přihrávka doletí. Snažte se získat pro tyhle přihrávky cit a dostat je hezky do krve.

4. Pozor na obranný skluz
Vrhnout se do obranného skluzu je sice lákavé, ovšem pokud nechcete, aby se polovina vašeho mužstva šla předčasně sprchovat, dávejte při těchto obranných zákrocích pozor. Nejlepší je použít asi tradičního obranného zákroku (□) a míč soupeři vypíchnout, přičemž si zákrok naplánujte tak, abyste byli přímo nad hráčem. Obranný skluz používejte pouze ve stavu největšího zoufalství a ze strany - skluz zezadu je totiž jistá červená karta.

5. Střílejte v úhlu
Kdykoli se vám naskytne příležitost skórovat, pokoušejte se střelu zatočit do jednoho z rohů brány. Toho docílíte tak, že stisknete levé nebo pravé tlačítko na D-padu. Je to takhle jednoduché!

STANDARDNÍ SITUACE

Volné kopy
Skórovat z volných přímých kopů je složité. Snažte se zamířit terčíkem na ikonku dolů a doleva nebo doprava, pak nastavte ukazatel síly asi na tři čtvrtiny. Pokud budete z přímého kopu centrovat, platí stejná taktika, akorát stiskněte klávesu □ a dvakrát máčkněte na ○, až bude míč ve vzduchu.

Penalty
Existují dvě metody, jak kopat penalty. Asi nejspolehlivější je namířit do nějakého horního rohu a pak co nejprudčeji vystřelit stiskem ○. Anebo se na D-pad můžete úplně vykašlat a jen stisknout klávesu pro střelu. Nešťastný brankář se pak vrhne do strany a střela zaplachtí přesně do středu branky. Jen nestřílejte po zemi k tyči - v devíti případech z deseti vám to gólman chytí.

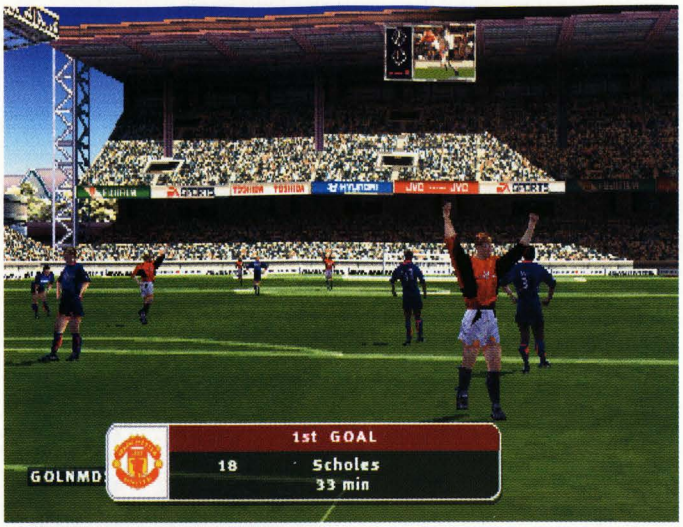
Rohy
Namiřte míčem na značku pokutového kopu. Zaměřovačem najeďte na levou dolní část ikony míče, počkejte, až hráči začnou nabíhat před branku a pak nastavte sílu téměř na maximum.

KOUČOVÁNÍ BĚHEM HRY
Ti nejlepší trenéři nikdy neposílají své mužstvo na trávník bez důkladné taktické přípravy a ani vy byste to neměli zkoušet. Proto než se pustíte do hry, jděte do nabídky Team Management a projeďte na stránku Strategies. Tady najdete dvě další stránky - Strategies a Formation. Za jejich použití si můžete nastavit až tři sady zápasové taktiky, které lze pak během hry aktivovat stiskem klávesy SELECT. Vezměme je ale hezky jednu po druhé, abyste našli tu nejlepší strategii, která bude nejlépe vyhovovat vašemu stylu hry...

IGM 1
STANDARDNÍ HERNÍ PLÁN

IGM1 je standardní způsob hry a měl by být použit na začátku každé hry. Všichni nejlepší trenéři světa dnes hrají v rozestavení 4-4-2 a i my vám doporučujeme se toho držet. Hrajte s roztaženou zálohou, protože tak dosáhnete širokého záběru po hřišti a zálohu postavte tak, aby krajní záložníci běhali po straně nahoru a dolů.

Svůj útočný styl si nastavte na Counter Attack a na stránce formace



si nastavte Attacking Bias (útočnou tendenci) na tři čtvrtiny. Vaši hráči pak budou lépe nabíhat do prostoru.

IGM 1 Shrnutí
Formace: 4-4-2
Útočný styl: Counter Attack (Brejky)
Přihrávky: Short (Krátké)
Obranný styl: Contain (Napadání)
Přistupování: Zonal (Zónové)
Útočná tendence: Ľ

IGM 2
OBRANNÝ HERNÍ PLÁN

Pokud ve finále FA poháru vedete dvacet minut před koncem 2-1, pak je asi docela dobrý nápad hrát na jistotu a zazdít obranu. Zvolte formaci 5-4-1, v obranně mějte libero a útočné tendence si nastavte na nulovou hodnotu. Tak snížíte riziko, že byste v poslední minutě dostali neuvěřitelně zničující vyrovnávající gól. Nicméně na druhé straně bývá lepší hrát s nastavením na protiútok, protože tak máte mnohem větší příležitost sami dát uklidňující gól.

IGM2 Shrnutí
Formace: 5-4-1
Útočný styl: Counter Attack (Protiútok)
Přihrávky: Short (Krátké)
Obranný styl: Withdrawn (Stažená obrana)

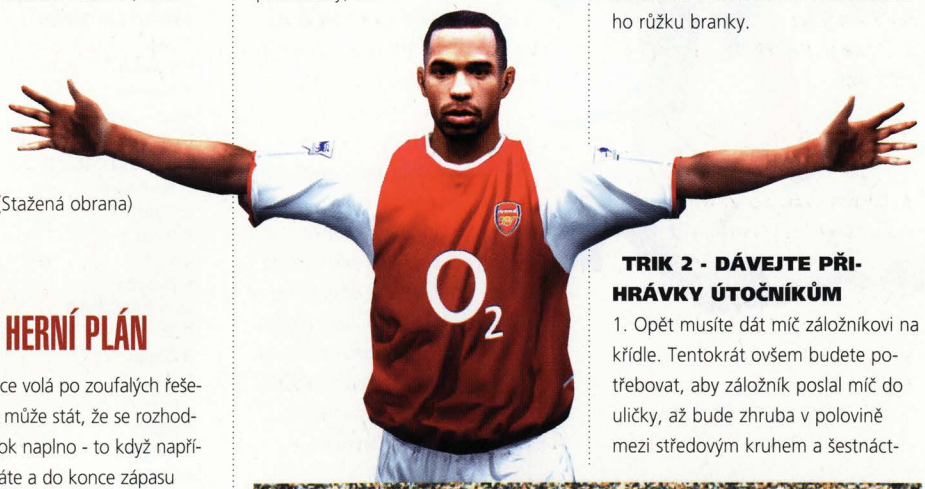
IGM3
ÚTOČNÝ HERNÍ PLÁN

Zoufalá situace volá po zoufalých řešeních a tak se může stát, že se rozhodnete i pro útok naplno - to když například prohráváte a do konce zápasu zbývá pouhá půlhodina. Potom zvolte rozestavení 3-4-3 (nezapomeňte ale vystřídat obránce za útočníka), svého forvarda umístěte přímo před dvě útočná křídla a nastavte si krajní záložníky, aby vám běhali po hřišti nahoru á dolů.
I nadále si dávejte balon na krátko, ale nebojte se to občas i nakopnout.

IGM 3 Shrnutí
Formace: 3-4-3
Útočný styl: Counter Attack (Protiútok)
Přihrávky: Long (Dlouhé)
Obranný styl: Pressing
Přistupování: jeden k jednomu
Útočná tendence: 4/4

PŘESTUPOVÝ TRH

Pokud se vašemu týmu na trávníku nedaří, možná je na čase přivést nějaké nové tváře. Na přestupový trh můžete vstupovat v sezóně kdykoli - stačí zajít do položky Transfers v menu Options na startovací obrazovce. Každý z týmů má omezené finanční prostředky, ale když prodáte některé méně schopné hráče, měli byste mít dost chechtáků, abyste do mužstva přivedli nějaké ty superhvězdy a dodali mu lepších kvalit.



HERNÍ POMOC

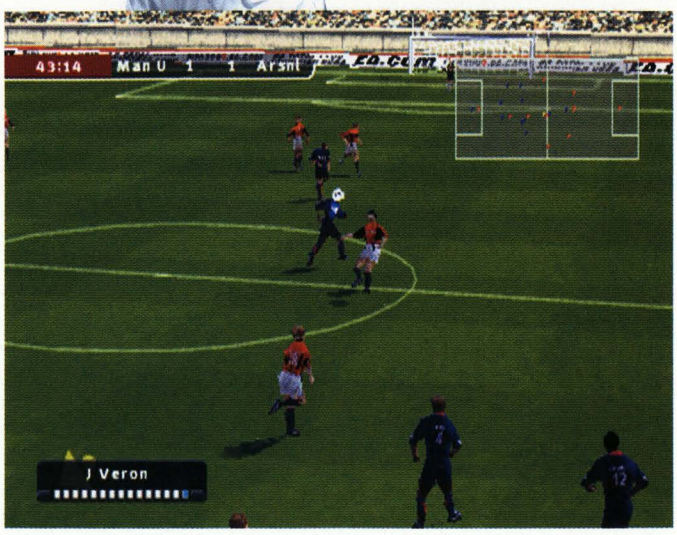
Nouzové tipy
STŘELAMI K ÚSPĚCHU

TRIK 1 - SMRTÍCÍ CENTR

1.Získáte míč v obraně, přiťuknete ho jednomu ze středních záložníků za pomoci ⊗ nebo ⊡.
2.Jdete k půlící čáře a pošlete míč na stranu zálohy.
3.Musíte obejít soupeře, a tak použijte klávesu pro sprint(R2). Jakmile budete za obráncem, běžte vpřed k rohu šestnáctky a stisknutím ⊡ pošlete před branku centr.
4.Jakmile bude centr ve vzduchu, jeden z vašich obránců začne nabíhat na druhou stranu šestnáctky. Zrovna když bude mít centr na dosah, stiskněte ◎ a on provede úžasný volej a s trochou štěstí zavěsí míč do horního růžku branky.

TRIK 2 - DÁVEJTE PŘIHRÁVKY ÚTOČNÍKŮM

1. Opět musíte dát míč záložníkovi na křídle. Tentokrát ovšem budete potřebovat, aby záložník poslal míč do uličky, až bude zhruba v polovině mezi středovým kruhem a šestnáct-



kou - zamiřte tak, aby míč šel na křídlo.
2. Váš střední útočník by se teď měl zbavit svého strážce a naběhnout si na míč.
3. Jakmile bude váš útočník mít míč, rychle se otočte a běžte přímo na bránu v úhlu. V tomto okamžiku máte dvě další možnosti...
4. Buď můžete postupovat dál k bráně a pokusit se brankáře prostřelit, až proti vám vyběhne. Anebo jakmile budete v šestnáctce, můžete se rozhlédnout a všimnou si, že nekrytý spoluhráč vám nabíhá k zadní tyči. Jednoduše mu míč přiklepnete (⊗) a on ho zavěsí do prázdné brány.

NEČISTÉ TRIKY

Nejde vám to podle vašich představ? Zkuste nějaké nečisté taktické triky

Rozhození sestavy
Ostří soupeřových útoků můžete otupit tak, že mu pozměníte formaci v menu Team Management. Například jeho nejlepší hráče můžete posadit na lavičku a jejich útočné tendence nastavit na nulu. Ale pozor, tohle budete muset udělat ještě před natažením hry. Pokud hrajete s kamarádem, chvíli ho něčím zabavte, popadněte jeho ovladač a tým mu rozházejte.

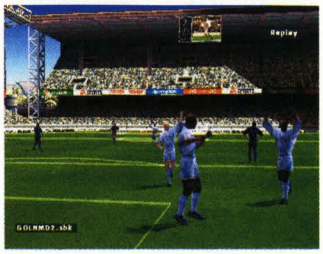
Restartujte zápas
Pokud prohráváte v poločase 3-0 a je to klíčový zápas, najeďte si na položku Restart Match a zkuste to znovu. Pokud prohráváte v poslední minutě, zahrajte si hru znovu při konečném hvizdu. Pokud stále prohráváte, vraťte se na tréninkové hřiště.

Přehození stran
Další fintou, jak ušetřit několik gólů, je prohodit si uprostřed hry strany. Najeďte si na možnost Select Sides v pauzovém menu. Potom si dejte několik vlastenců a když bude skóre dostatečně příznivé, přepněte se zpět na svůj původní tým.

Zdržování
Pokud vedete a do konce zbývá jen několik minut, posílejte si míč mezi zadními obránci. Protivník se bude snažit k míči dostat, ale jakmile se přiblíží, přeneste hru na druhou stranu a za chvíli ho to unaví. Jen mu míč neodevzdávejte.

Základní rady, tipy & cheaty

Jméno hráče	Klub	Hodnota	Hodnocení výkonu
GÓLMAN			
G Buffon	Juventus	7384	37
Cassilas	Real Madrid	5807	41
J Dudek	Liverpool	6714	38
C Cudicini	Chelsea	7129	37
B Friedel	Blackburn	6076	32
PRAVÝ OBRÁNCE			
L Thuram	Juventus	11589	44
Puyol	Barcelona	9216	41
M Melchiot	Chelsea	0463	42
R Kovac	Bayern Munich	9216	39
M Fukal	Hamburg SV	8370	39
LEVÝ OBRÁNCE			
Roberto Carlos	Real Madrid	9919	46
G Zambrotta	Juventus	8873	41
Carboni	Valencia	11019	43
B Lizarazu	Bayern Munich	8873	42
J Riise	Liverpool	9565	42
STŘEDNÍ OBRÁNCE			
M Desailly	Chelsea	0647	42
A Nesta	AC Milan	12172	46
J Nowotny	Leverkeusen	10463	42
R Ferdinand	Manchester United	9565	38
J Stam	SS Lazio	11976	45
Ayala	Valencia	11208	44
P Muller	Lyon	15056	47
STŘEDNÍ ZÁLOŽNÍK			
Z Zidane	Real Madrid	17162	50
S Gerrard	Liverpool	14716	49
E Davids	Juventus	14044	47
J Veron	Chelsea	12737	45
P Vieira	Arsenal	15056	48
ÚTOČNÍ ZÁLOŽNÍCI			
F Totti	AS Roma	16096	49
P Scholes	Manchester United	13713	48
A Recoba	Inter Milan	16921	42
Raul	Real Madrid	15573	43
De Pedro	Real Sociedad	13554	43
PRAVÍ ZÁLOŽNÍCI			
D Beckham	Real Madrid	15056	45
K Dyer	Newcastle	15400	48
R Pires	Arsenal	12101	43
Geremi	Chelsea	12101	45
H Nakata	AS Roma	12101	43
LEVÍ ZÁLOŽNÍCI			
D Duff	Chelsea	9679	42
R Giggs	Manchester United	9971	41
H Kewell	Liverpool	14549	41
L Robert	Newcastle	10742	41
L Figo	Real Madrid	11788	43
ÚTOČNÍCI			
Morientes	AS Monaco	14214	41
C Vieri	Inter Milan	14549	41
Ronaldo	Real Madrid	17344	45
A Shevchenko	AC Milan	18074	46
T Henry	Arsenal	15921	42
R Van Nistelrooy	Manchester United	12588	39
M Owen	Liverpool	14214	39
Rivaldo	AC Milan	17344	45
H Larsson	Celtic	14887	42
R Makaay	Bayern Munich	15921	43



Beyblade

Jak se stát nejlepším beybladerem všech dob!

INFO

■ VYDAVATEL: Atari ■ POČET HRÁČŮ: 1-2
■ VÝROBCE: Hudson ■ RECENZE: PSM68 1/10

Varovali jsme vás, že to není zrovna nejlepší hra. Ale proti gustu...

FREE BATTLE

Největší chyba téhle hry je to, že nemůžete hrát proti druhému hráči z paměťové karty, tím pádem jediná věc, která je na podobné hře tak zábavná, ve verzi PS1 chybí. Škoda. Ovšem je možné vybrat si za protivníka kámoše a rozjet to v bitvě jeden-proti-jednomu, jak to známe z arkádových her, a druhý hráč přitom nemusí udělat nic jiného, než pouze zmáčknout „start".

V režimu Free Battle můžete alespoň hrát jako vaše oblíbená postavička z televizního seriálu (nebo hrát proti ní). Mezi ně patří Tyson, Max, Ray, Kai, Lee, Michael, Robert a Tala. Samozřejmě můžete hrát i jako vy sami - ale program vás bohužel nedokáže přeměnit v tu nechutnou japonskou komiksovou postavičku. Nejlepší na tom všem je, že budete i nadále získávat Bey-body a bitky se odehrávají ve stylu zápasů. Tím pádem si na nich můžete vyzkoušet spoustu věcí, které se vám mohou hodit později, až se pustíte do opravdového souboje s počítačem.

ÚPRAVY

Až se dostanete do nabídky Customisation, budete mít možnost upgradování nebo postavení úplně nového Beybladu, se kterým pak půjdete do boje. Průvodcem vám bude šereda Kenny, který vám dá několik dobrých tipů a rad.

Existuje pět různých dílů, které můžete na Beybladu vyměnit a upgradovat tak, aby z vašeho stroje byl ten nejobávanější ze všech. Následuje popis každého z nich plus informace o tom, jak mohou ovlivnit styl vaší hry.

BIT: Je to ten nejlevnější ze všech dílů Beyblade a v bitvě se také nejméně projeví. Ačkoli podle toho, jakými součástkami svou příšerku vybavíte, bude vypadat, neovlivníte příliš její výkonnost - nijak zásadně se od sebe neliší. Škody způsobené vašemu protivníkovi tyto „součástky" neovlivňují, co ale každá z nich má, je vlastní sekvence nových útoků.

ATTACK RING: Tak tady to začíná doopravdy: jestliže se chcete blýsknout, měli byste investovat peníze právě sem. K tomu, abyste svého soupeře zničili v co nejkratším čase, je třeba zakoupit nejdražší prstenec. Nezapomínejte ale přitom, že se nevyplácí utratit všechny peníze jen na jednom místě, protože důsledkem toho by byl váš blade značně nevyrovnaný.

WEIGHT DISK: Tyhle kousky vám pomohou blade lépe ovládat, zvláště máte-li s ním problémy v nejvyšších rychlostech. Budete-li totiž přidávat stále více součástek, může se stát, že disk bude při točení nestabilní. Když přidáte zátěžový disk, váha se rovnoměrně rozloží a blade se tak bude moci točit déle.

BASE: Ačkoli vás asi napadne, že máte-li sestrojit svého šampióna, začnete odspoda, v tomto případě ještě chvíli počkejte. To, co dostanete na začátku od Kennyho, zatím postačí. Pokud totiž nemáte dost bey-bodů, stejně vám k ničemu není. Až budete mít dostatek, teprve pak se vyplatí zahájit útok na vyspělejší součástky a tedy i vylepšený spodek.

SPIN GEAR: Zakoupíte-li pravotočivou mechaniku, váš Beyblade bude mít větší výdrž a bude lepší v obraně. Naopak levotočivý z něho udělá nezastavitelný tank. Nic na tom není!

LAUNCHER: Ano, je to tak. Můžete dokonce vyměnit i vypouštěcí zařízení. DX Launcher je jeden z nejlepších v nabídce a opravdu se nebudete muset stydět: vyhodí vaši káču tak, že dosáhne rychlosti až 10 000 spm.

BOJOVÉ TIPY

Střetnutí se odehrávají ve 3D aréně, kde jsou po stranách tři otvory. To znamená, že většinu času se snažíte se těmto nebezpečným dírám vyhýbat - mohou vás na dlouhou dobu vyřadit z boje. Jestli se vám to nedaří, zkuste změnit design svého bladu.

Prohrát bitvu stojí pět bodů, naopak když vyhrajete, získáte bodů deset. Takže, podle našich skromných propočtů se vám vyplatí vyhrávat.

Body jsou přidělovány následujícím způsobem. A nezapomeňte: abyste vyhráli jakýkoli zápas, potřebujete dva body.

Mimo arénu = jeden bod vítězi
Přestane se točit = půl bodu
Netrefí arénu = půl bodu
Rozbitý Beyblade = diskvalifikace

Nikdy se nesnažte vyhodit káču při větší rychlosti než 8500 otáček, protože jinak je tu velká pravděpodobnost, že nad bladem ztratíte kontrolu a vyletíte z arény.

Při odchodu ze stadionu se snažte použít je jednoho bit-beasta. Podaří-li se vám ji použít v pravou chvíli, dostanete káču zpátky doprostřed, mimo nebezpečí.

Více Bey-bodů můžete získat tak, že se zúčastníte přípravných soutěží (Tournaments), a ne jenom Free Battles. V závěrečném kole můžete získat až 20 bey-bodů, když prohrajete, a pár taky, když vyhrajete. Nekupte to!

Snažte se získat druhý Beyblade do zálohy. Ačkoli není pravděpodobné, že byste si svůj úplně rozbili, člověk nikdy neví.

DX Launcher vás mohou vystřelit takovou rychlostí (přes 10 000spm), že ztratíte nad bladem kontrolu. Můžete tomu zabránit tak, že trochu přimáčknete D-pad. A jestli ani to nepomůže, zkuste využít bit-beasty.

Čím je váš blade lepší a čím máte vyšší úroveň bit-beastů, tím větší škody můžete protivníkovi způsobit.

Používáte-li odolný (endurance) blade, použijte své bit-beasty, až bude soupeř někde mezi 50 a 100 HP. Pak se stačí jen pohodlně posadit a pozorovat ohňostroj!

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 300 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

2002 FIFA WORLD CUP

Zpřístupnění tajných týmů
Všechny bonusové týmy lze vybrat pouze v přátelském zápase a nelze před zápasem nijak měnit jejich soupisky a nastavení.
Tým afrického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Afriky.
Tým amerického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z týmů Jižní, Střední nebo Severní Ameriky.
Tým asijského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z asijských týmů.
Tým evropského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Evropy.
Tým světa - odemkněte všechny výše popsané týmy.

4X4 EVOLUTION

1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte L2, □, R1, ○, R1, L1, ○, L2, □, R2, R1
25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte L2, □, R1, L1, ○, L2, □, R2, □, R1
Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, □, ○. Hra se zpomalí o 50%.
Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, □, □.
Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, ○, ○.
Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, L2, R1, R2, L1, R1.

A

AGGRESSIVE INLINE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)
Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY
Perfektní grindy - BIGUPYASELF
Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP
Nikdy neumřete - KHUFU
Stále plný ukazatel „Juice" - BAKABAKA
Všechny klíče - SKELETON
Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI
Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

AIRBLADE

Odemčení všeho
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, R1, START+⊗.
Odemčení J.J. Sawyera
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
Odemčení Naomi
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
Odemčení Oskara
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
Odemčení Insidera
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
Odemčení Stunt Attack módu
Dokončete hru.
Nesmrtelnost
START, □, ○, △+⊗, □, ○, START.
Otevření všech úrovní
START, □, ○, △+□, □, ○, START.

AQUA AQUA

Mesozoická éra
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
Cenozoická éra
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
Starověká civilizace
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
Story Puzzle a Vs. mód
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

APE ESCAPE 2

Hra za Spika
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

ARMORED CORE 2

Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Kódy do úrovní
2. ↑, ⊗, △, →, ←, □, ○, ⊗
3. △, ○, ↓, ←, □, □, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ○, □, □, △
5. ↓, ↓, ○, □, ○, □, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, □, →, ↓, ○, ⊗, ⊗, →
8. △, →, □, □, ○, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, □, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ⊗, △, □
12. →, ↑, ⊗, →, ○, □, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ⊗, ⊗, ↓, →
14. □, →, ○, ↑, ↓, □, ↓, ⊗
15. ←, →, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ⊗, →, →, ○, □, ↓
17. □, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, ⊗
18. ○, ⊗, →, △, □, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, □, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ⊗, ○, ↑, ←, □, ○, ⊗

ARMY MEN: RTS

Supervojáci
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, ⊗, △, ⊗, □.
Superprotivníci
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
2000 elektriky
Při hře podržte R2 a stiskněte △, □, ○, ⊗, △, ⊗.
5000 plastu
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ○, □, ⊗, △, □.
Parašutisti
Při hře podržte R2 a stiskněte ○, □, ○, □, △, △.
Suroviny
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, □, △, ○, ⊗ Z.
Zelená armáda je modrá
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, □, □, ⊗, ○.
Žlutohnědá armáda je zelená
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
Sebevrazi
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, ←, ←, △, □.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY
Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE
Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM
Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY
Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE
Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ATV OFFROAD FURY

Všechna ATV
Vyberte režim pro-career a podepište se jako CHACHING. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Všechny tratě
Vyberte režim pro-career a podepište se jako WHATEXIT. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Superobtížnost
Vyberte režim pro-career a podepište se jako ALLOUTAI. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

ATV OFFROAD FURY 2

V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agrsivní CPU- EATDIRT

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhněte k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
L2, R2, L2, R2, □, □, ○, ○
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, R2, R2, L2, R2, L2, R2
Neomezeně pout
□, ○, □, ○, L2, R2, R2, L2
Neomezený Batlauncher
○, □, ○, □, L1, R1, L2, R2
Neomezeně Batarangů a el. Batarangů
L1, R1, L2, R2

BIG MUTHA TRUCKERS

Univerzální kód
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ
Evil truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY
Rychlý truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER
10.000.000 dolarů
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY
Výběr úrovně
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER
Nekonečný čas
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT
Nesmrtelnost
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL
Automatický satelitní navaděč
Jako kód v obrazovce voleb zadejte USETHEFORCE
Diplomatická imunita
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS
Malí civilisti
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

BLADE 2

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, □, △, □, △, ○, △, ○.
Nekonečný Rage
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
Všechny zbraně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte □, ○, ↓, ←, ○, ○,△.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, →, □, ↑, △, ↓, ⊗.
Obtížnost Daywalker
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ○, ↑, ↓, □, ○, ⊗.
Eskortované NPC jsou nesmrtelní
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, △, ⊗, □, ○, △, ⊗.

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ⊗.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+□
Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení
Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba

Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Všechny vozy
V cheatovém menu stiskněte △, ⊗, △, □, L2, △
Všechny tratě
V chetavém menu stiskněte R1, △, ⊗, ⊗, R2, L1
Nekonečné turbo
V cheatovém menu stiskněte ⊗, ⊗, □, □, L2, L2
Vypnutí času
V cheatovém menu stiskněte □, L1, R2, ○, △, R1
Neomezeně napojení
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, L1, □, △, ○
Velké hlavy
V cheatovém menu stiskněte △, □, □, L2, L1, R2
Malá gravitace
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, □, □, L1, L1
Nastavitelné skoky
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, L1, R2, ⊗, ⊗
Hustá mlha
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, ⊗, □, □, ○
Jízda v noci
V cheatovém menu stiskněte ⊗, ○, △, L2, R2, L1
Raketová kola
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, △, □, □, △
Mrtvá auta
V cheatovém menu stiskněte L1, □, R1, R2, L2, L1
Mrtvá auta-soupeři
V cheatovém menu stiskněte L2, □, L1, R2, R2, ⊗
Stěna smrti
V cheatovém menu stiskněte ⊗, □, R2, △, R1, R2
Všechny FMV sekvence
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, R2, ⊗, L2, △
Víc aut a závodníků
V obrazovce výběru jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

COLIN MCRAE RALLY

Cheaty fungují pouze na bonusovém kódu 1432. Pokud máte jiný kód, musíte nejdříve smazat uloženou pozici na paměťové kartě a hra si vygeneruje jiný kód. Postup opakujte, dokud nebudete mít vygenerované číslo 1432.
Všechna auta - FMGUOT
Všechny obtížnosti - UXNKFB
Všechny díly - KEZIPE
Všechny tratě - RVNUUR
Bugina - VURCNU
Tank - ZSSDBU
Vznášedlo - NXDLLB
Skútr - YJBATU
Modely aut - GBPVVOH
Super Focus - LPGXUE

COMMANDOS 2

Bonusové mise
V misích nalezněte hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

CONFLICT DESERT STORM

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte □, □, ○, ○, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

NOVÉ CHEATY

NOVÉ PŘÍRŮSTKY TENTO MĚSÍC:
Futurama
Great Escape
Need for Speed Underground
NHL 2004
Pro Evolution Soccer
RTX Red Rock
Zone of the Enders: The 2nd Runner

CONTRA: SHATTERED SOLDIER
30 životů
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

CRAZY TAXI
Rikša
V obrazovce výběru auta stiskněte 3x L1+R1 a pak L1+ L2+ ↑. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte potvrzovací zvuk a vaše postava bude šlapat na kole.2
Extra obtížnost
V hlavním menu stiskněte L1 + R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav. Pak stiskněte ⊗ a vyberte si režim hry.
Odstranění šipky
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Odstranění označení cíle
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Režim Another Day
V obrazovce výběru auta podržte L1 a vyberte si jezdce. Změní se rozmístění některých pasažérů.
Změna pohledu
Začněte hrát v režimu Arcade, nebo Original. Na druhém ovladači podržte L1+ R1 a k tomu stiskněte některé z funkčních tlačítek.

D

DARK SUMMIT
Extra body navíc
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, ○, L1, ◎, R1, ⊗, R1, ⊗
Všichni jezdci
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, ○, L1, ◎, R1, ⊗, R1, △
Vyhrané závody
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, ○, L1, ◎, R1, ⊗, R1, □
Odemčení Aliena
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, ○, L1, ◎, R1, ⊗, R1, ⊗
Střílení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ○, ◎, △, R1
Zpomalení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ○, ◎, △, R1

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ○.
Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ○.
Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ○.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ○.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ○.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, ○.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ○.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, ○.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ○.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ○.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ○.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, ○.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ○.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ○.

DAVID BECKHAM SOCCER
Zpřístupnění editoru hráčů
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Střelte více jak 5 gólů ve „Free Play" a v nastavení hry se objeví editor hráčů.
Tým Manchester Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Free Kicks" a získáte tým Manchester Eleven do skupiny Beckhamových týmů
Světový tým All-Stars
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Passing" a získáte tým hvězd do skupiny Beckhamových týmů.
Tým England Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Crossing" a získáte tým England Eleven do skupiny Beckhamových týmů.
Legendární zápasy
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Získejte hodnocení více jak 15ti bodů v „Target Shooting". V arkádě vyberte „Classic Match" a získáte přístup k legendárním utkáním.
Bonusové stadiony
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Dokončete „Panel Bash" do 10 vteřin. V nastavení hry přátelských zápasů budete mít přístup do Aztécké arény a skákacího hradu

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.
Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEAD TO RIGHTS
Odemčení všech úrovní, miniher a filmečků
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte ↓, ←, ↓, △, ↓
Nekonečná munice
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ◎
Nekonečná brokovnice
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte →, ◎ 3x, R2
Dvě pistole
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte △, ◎, ↑ 3x
Odzbrojení všech
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte R2, R2, ◎, ◎, →
Zabíjení jednou ranou
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte △, ◎ 3x, ←
Odstřelovač
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte R2 3x, ↓, →
Mód Bang Bang
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte ◎, △, R2, ◎, →
Mód Fight Club
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte R2, ←, ◎, △
Nepřesní nepřátelé
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte R2, ←, △, ↑, ↓
Vypnutí zaměřovače
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ↑
Zlepšení přesnosti nepřátel
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte △, R2, ←, ←, ◎
Zvýšení obtížnosti
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte R2, △, ←, ↑, →
Nekonečná stamina pro Shadowa
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte ◎, R2, △, ◎, ↓
Nekonečný adrenalin
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte ←, →, ←, ◎, R2
Nekonečné brnění
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte ↑ 3x, R2, ↓
Nekonečně dual Gunconů
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte △, ◎, ↑ 3x
Lidské štíty
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte R2, △, ◎, △, R2
Silnější údery
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte △, ◎ 3x, ←
Dvojnásobná síla
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte ◎, ◎, ↑, ↑, R2
Neviditelná postava
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte △, △, ↑, ↑, △

DEUS EX
God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte R2, R2, L1, L1, START, START, START.

DIE HARD: VENDETTA
Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1
Nekonečná munice
V hlavním menu stiskněte R2 4x, L1, L1
Flame
V hlavním menu stiskněte ◎, △, R2, ◎, △, R2
Textury z tekutého olova
V hlavním menu stiskněte R2, △, ◎, R2, △, ◎
Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1
Malé hlavy
V hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1
Protáhlé hlavy
V hlavním menu stiskněte R2, ◎, △, R2, ◎, △
Vybuchující pěsti
V hlavním menu stiskněte L1, L1, △, R2, ◎, L1, L1
Horké pěsti
V hlavním menu stiskněte L1, L1, ◎, R2, △, L1, L1
Slabší protivníci
V hlavním menu stiskněte R2, ◎, R2, ◎, R2, ◎
Mód hrdiny
S plným ukazatelem energie stiskněte L1 + △

DINO STALKER
Bonusy
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů.
Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

DOWNFORCE
Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte L1, △, L1, △, ↓, ↓, ◎
Lepší CPU
V hlavním menu stiskněte △, →, ←, R2, ↑, ◎, ↓, →
Aréna Crash
V hlavním menu stiskněte ←, →, →, R2, ↓, △, △, R2
Aréna Crash v multiplayeru
V hlavním menu stiskněte →, ←, ←, ◎, ↑, △, △, R2
Trofej začátečníka
V hlavním menu stiskněte →, →, L1, △, △, L1, →
Trofej pokročilého
V hlavním menu stiskněte →, →, R2, ←, L1, L1, R2, R2
Trofej experta
V hlavním menu stiskněte →, →, ◎, ←, L1, ◎, L1, ◎
Šampionát pokročilých
V hlavním menu stiskněte ↓, R2, ↑, R2, →, →, ←
Šampionát experta
V hlavním menu stiskněte ↓, ◎, ↑, ↓, ◎, ◎, L1, L1

DR MUTO
Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES
Všechna kouzla
Při hře podržte L1+R2+L2+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑, ◎, →, R2, ←.
Zvýšení levelu
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte R2, △, ◎, ⊗, →, ↓, ←, ↑.
Doplnění energie
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte △, ↓, ◎, ←, R2, →, ⊗, ↑.
Přidání peněz
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ◎, R2, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

DRIVEN
Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE
V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY

Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DYNASTY WARRIORS 2
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu.
Postavy Wu - R2, R2, L2, L2, L1, L1, R2, R2
Postavy Shu - R2, R2, L1, L1, L2, L2, R2, R2
Výběr stran - držte △ a stiskněte L1, L1, L2, L2, L1, L1, L2, L2
Editor úvodní sekvence - L2, L2, L2, L2, L2, L2, L1, L1
Zpřístupnění všech skrytých postav
R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2.

E

EA CRICKET 2002
Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte L2, ◎, L2, L1 a SELECT. Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE
Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte R2, R2, △, ⊗.
Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, ×, ↑, ↑.
Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗.
Plavání se skupinkou
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

ENTER THE MATRIX
Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečné munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečné energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

ESPN NBA 2NIGHT 2002
Zvýšení úspěšnosti střelby
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
Lepší hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
Míče místo hlav
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
Velké hlavy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
Velké ruce
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
Velké nohy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
Tenčí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
Malí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
Temnota
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
Nejsou diváci
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
Neviditelní hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
Míč zanechává stopu
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.
Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.
Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN
Nekonečné životy
⊗, R2, △, ⊗, ◎
Super střely
◎, △, △, R2, ⊗
Rychlá střelba
R2, △, ⊗, △, ◎
Zaměřovač
◎, ◎, ⊗, △, R2
Sniper mód
R2, ◎, ⊗, △, ◎

EXTERMINATION
Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3
Nekonečné turbo
V hlavním menu stiskněte L1 + L2, R2 + R2, R1 + L1 a R2 + R2.
Nekonečné munice
Přerušte hru a stiskněte R2, R2, L2, L1, R2 + R2 a R1 + R1.
Nekonečné brnění
Přerušte hru a stiskněte L1 + L1, R2 + R2, L1 + L1 a R2 + R2.
Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, L1, R2, R2, L2, L2 a potom L1 + L1 + R2 + R2.

F

F1 2001
Galerie
Vyhrajte světový šampionát na všechny čtyři obtížnosti.

FANTAVISION
Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001
EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ◎ a stiskněte START.

FREEKSTYLE
Odemykací kód
Jako kód napište LOKSMITH
Všechny postavy
Jako kód napište POPULATE
Všechny obleky
Jako kód napište YARDSALE
Všechny tratě
Jako kód napište TRAKMEET
Všechny kola
Jako kód napište WHEELS
Bez kola
Jako kód napište FLYSOLO
Zpomalení
Jako kód napište WTCHKPRS
Malá gravitace
Jako kód napište FTAIL
Rychlejší plnění Freeku
Jako kód napište FIRESALE
Stále aktivní Freek
Jako kód napište ALLFREEK
Boost za každý úspěšný trik
Jako kód napište MO BOOST
Nekonečný Boost
Jako kód napište FREEBIE
Clifford Adoptante
Jako kód napište COOLDUDE
Mike Jones
Jako kód napište TOUGHGUY
Jessica Patterson
Jako kód napište BLONDIE
Greg Albertyn
Jako kód napište GIMEGREG
Jezdec s helmou
Jako kód napište HELMET
Trať Burn It ^
Jako kód napište CARVEROK
Trať Gnome Sweet Gnome
Jako kód napište CLIPPERS
Trať Let It Ride
Jako kód napište BLACKJAK
Trať Rocket Garden
Jako kód napište TODAMOON
Trať Crash Pad FreeStyle
Jako kód napište WIDEOPEN
Trať Burbs FreeStyle
Jako kód napište TUCKELLE
Kolo Briana Deegana Dominator
Jako kód napište WHOZASKN
Kolo Briana Deegana Heavy Metal
Jako kód napište HEDBANGR
Kolo Briana Deegana Mulisha Man
Jako kód napište WHATEVER
Oblek Briana Deegana Muscle Bound
Jako kód napište RIPPED
Oblek Briana Deegana Commander
Jako kód napište SOLDIER
Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki
Jako kód napište SUPDUDE
Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose
Jako kód napište STOKED
Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit
Jako kód napište GOFLOBRO
Oblek Clifforda Adoptante Tiki
Jako kód napište WINGS
Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It
Jako kód napište NOSLEEVE
Kolo Grega Albertyna Champion
Jako kód napište NUMBER1
Kolo Grega Albertyna National Pride
Jako kód napište PATRIOT
Kolo Grega Albertyna The King
Jako kód napište ALLSHOOK
Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser
Jako kód napište ILOOKGUD
Oblek Grega Albertyna Star Rider
Jako kód napište COMET
Kolo Jessicy Patterson Charged ^
Jako kód napište LIGHTNIN
Kolo Jessicy Patterson Racer Girl
Jako kód napište TONBOY
Kolo Jessicy Patterson Speedy
jako kód napište HEKACOOL
Oblek Jessicy Patterson Warming
Jako kód napište LAYERS
Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style
Jako kód napište NOT2GRLY
Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff
Jako kód napište OVENMITT
Kolo Leeann Tweeden Seducer
Jako kód napište GOODLOOK
Kolo Leeann Tweeden Trendsetter
Jako kód napište STYLIN
Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'
Jako kód napište THNKPINK
Oblek Leeann Tweeden Red Hot
Jako kód napište SPICY
Kolo Mika Jonese Beater
Jako kód napište KICKBUTT
Kolo Mika Jonese Flushed
Jako kód napište PLUNGER
Kolo Mika Jonese Lil' Demon
Jako kód napište HORNS
Oblek Mika Jonese Blue Collar
Jako kód napište BABYBLUE
Oblek Mika Jonese High Roller
Jako kód napište BOXCARS
Kolo Mika Metzgera Bloodshot
Jako kód napište EYEDROPS
Kolo Mika Metzgera Rhino Rage
Jako kód napište SEVENTWO
Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages
Jako kód napište BRRRRRAP
Oblek Mika Metzgera Ecko MX
Jako kód napište HELLOOOO
Oblek Mika Metzgera All Tatted Up
Jako kód napište BODYART
Kolo Stefy Bau 211
Jako kód napište TWONEONE
Kolo Stefy Bau Amore
Jako kód napište HEREIAM
Kolo Stefy Bau Disco Tech
Jako kód napište SPARKLES
Oblek Stefy Bau Playing Jax
Jako kód napište KIDSGAME
Kolo Stefy Bau UFO Racer
Jako kód napište INVASION

FREQUENCY
Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte
→, ←, ←, →, ↑.

FUTURAMA
Následující kódy zadávejte při hře za držení L1 + R2
Plná energie
↓, ○, △, ↓, ○, △, △, ✕, □, ↑, SELECT
Nesmrtelnost
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ✕, □, △, SELECT
Všechny speciály
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ✕, □, ○, SELECT
Plné nabití
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ✕, □, ←, SELECT
Neomezená munice
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ✕, □, →, SELECT
Následující kódy vás přenesou do jiné lokace
Planet express
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ↑, SELECT
Kanály
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, →, SELECT
Podzemka
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ↓, SELECT
Starý New York
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ←, SELECT
Hanbatá čtvrť
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, △, SELECT
Horní město
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ○, SELECT

G

GAUNTLET: DARK LEGACY
Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ✕. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ✕ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
10000K - 10 tisíc zlata za každý level
QCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GIANTS: CITIZEN KABUTO
Cheat menu
Jako kód napište ALPUN.
Obchod s cheaty
Jako kód napište LILBUDY,
pak při hře stiskněte START+↑.
Nesmrtelnost
Jako kód napište MOLITOR.
Výběr úrovně
Jako kód napište MBP4UJP.
Neomezená munice
Jako kód napište FALLOUT.
Neomezené palivo v JetPacku
Jako kód napište 38HK.
Nekonečná mana
Jako kód napište BGDA.
Rychlejší pohyb
Jako kód napište THEHARE.
Pohled zpředu
Jako kód napište ⊗TRASEE.
Přiblížení
Jako kód napište CLOSEUP.
Pohled zpředu při hře za Kabuta
Jako kód napište KVIEW.
Vícebarevná grafika
Jako kód napište DOROTHY.
Červená grafika
Jako kód napište ANGRY.
Zelená grafika
Jako kód napište SNIPEME.
Modrá grafika
Jako kód napište UDDOIT2.

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL
Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.

Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ○.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ R1, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3
Tank
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L1, △, ○, △
Dodo
Při hře stiskněte →, R2, ○, R1, R2, ↓, R1, R2
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, R1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, R1, R2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2, R1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, R2, R1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, R2, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte R2, R2, R1, R1, R2, R2, △, R2, ○, △, R1, R1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte R2, R2, R2, R1, ←, R1, R1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte R2, L1, ○, ↓, R1, R1, △, →, R1, ✕
Mlha
Při hře stiskněte R1, R2, R1, R2, R2, R1, R2, ✕
Zamračené počasí
Při hře stiskněte R1, R2, R1, R2, R2, R1, R2, R2
Déšť
Při hře stiskněte R1, R2, R1, R2, R2, R1, R2, ○
Normální počasí
Při hře stiskněte R1, R2, R1, R2, R2, R1, R2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ○, ○, ○, R2, R2, R2, R2, R1, △, ○, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, R1, R2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ✕, R1, R2, R1, R1

Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ✕, R1, R2, R1, R1
Šílení civilisté
Při hře stiskněte R2, R2, △, ✕, R2, R1, R1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, R2, R1, R2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Všechny zbraně #1
R1, R2, R1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Všechny zbraně #2
R1, R2, R1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Všechny zbraně #3
R1, R2, R1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
Plné brnění
R1, R2, R1, ✕, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
R1, R2, R1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Spáchání sebevraždy
→, R2, ↓, R1, ←, ←, R1, R1, R2, R1
Zvýšení úrovně Wanted
R1, R1, ○, R2, ←, →, ←, →, ←, →
Snížení úrovně Wanted
R1, R1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Sekáč (některé ženy jdou za vámi)
○, ✕, R1, R1, R2, ✕, ✕, ○, △
Změna oblečení
→, →, ←, ↑, R1, R2, ←, ↑, ↓, →
Hrajte jako Ricardo Diaz
R1, R2, R1, R2, ↓, R1, R2, R2
Hrajte jako Lance Vance
○, R2, ←, ✕, R1, R1, ✕, R1
Hrajte jako Candy Suxxx
○, R2, ↓, R1, ←, →, R1, R1, ✕, R2
Hrajte jako Ken Rosenberg
→, R1, ↑, R2, R1, →, R1, R1, ✕, R1
Hrajte jako Hilary King
R1, ○, R2, R1, →, R1, R1, ✕, R2
Hrajte jako Love Fist Guy #1
↓, R1, ↓, R2, ←, ✕, R1, R1, ✕, ✕
Hrajte jako Love Fist Guy #2
R1, R2, R2, R1, →, R2, ←, ✕, R2, R1
Hrajte jako Phil Cassidy
→, R1, ↑, R2, R1, →, R1, R1, →, ○
Hrajte jako Sonny Forelli
○, R1, ○, R2, ←, ✕, R1, R1, ✕, ✕
Hrajte jako Mercedes
R2, R1, ↑, R1, →, R1, →, ↑, ○, △
Vykouzlit Rhino
○, ○, R1, ○, ○, ○, R1, R2, R1, △, ○, △
Vykouzlit Bloodring racer
↓, R1, ○, R2, R2, ✕, R1, R1, ←, ←
Vykouzlit Bloodring Banger
↑, →, →, R1, →, ↑, R2, R2
Vykouzlit Hotring racer #1
R1, ○, R2, →, R1, R2, ✕, ✕, R2, R1
Vykouzlit Hotring racer #2
R2, R1, ○, →, R1, R1, →, ↑, ○, R2
Vykouzlit Romero's Hearse
↓, R2, ↓, R1, R2, ←, R1, R1, ←, →
Vykouzlit Love Fist
R2, ↑, R2, ←, ←, R1, R1, ○, →
Vykouzlit Trashmaster
○, R1, ○, R1, ←, ←, R1, R1, ○, →
Vykouzlit Sabre Turbo
→, R1, ↓, R2, R2, ✕, R1, R1, ○, ←
Vykouzlit Caddie
○, R1, ↑, R1, R2, ✕, R1, R1, ○, ✕
Zničení aut
R2, R2, R1, R1, R2, R2, R2, △, ○, △, R1, R1
Agresivní řidiči
R2, ○, R1, R2, ←, R1, R1, R2, R2
Růžová auta
○, R1, ↓, R2, ←, ✕, R1, R1, →, ✕
Růžová auta
○, R1, ↓, R2, ←, ✕, R1, R1, →, ○
Černá auta
○, R1, ↑, R1, ←, ✕, R1, R1, ←, ○
Letící auto
→, R2, ○, R1, R2, ↓, R1, R1
Perfektní ovládání vozu
△, R1, R1, ←, R1, R1, R2, R1
Slunečné počasí
R2, ✕, R1, R1, R2, R2, R2, ↓
Oblačné počasí
R2, ✕, R1, R1, R2, R2, R2, △
Zamračené počasí
R2, ✕, R1, R1, R2, R2, R2, R2
Bouřka
R2, ✕, R1, R1, R2, R2, R2, ○
Mlha
R2, ✕, R1, R1, R2, R2, R2, ✕
Zrychlení času
○, ○, R1, R2, R1, R2, R2, R2, R1, △, ○, △
Zpomalení času
△, ↑, →, ↓, R2, R2, R1
Nepokoje na ulicích
↓, ←, ↑, ←, ✕, R2, R1, R2, R1
Obyvatelé vás nenávidí
↓, ↑, ↑, ↑, ✕, R2, R1, R2, R2
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

GRAVITY GAMES
Hlavní kód
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.
Všechna kola
Jako cheat zadejte PIKARIDE.
Dennis McCoy's
Jako cheat zadejte DMCDMAN.
Bobby Bones
Jako cheat zadejte BONEGUY.
Ptačí mozky
Jako cheat zadejte FLYAWAY.
Nažhavená dívčina
Jako cheat v zadejte BADGIRL.
Angus Sigmund
Jako cheat zadejte SIGMAN.
Babička
Jako cheat zadejte OLDLADY.
Bonusový level 1
Jako cheat zadejte OILSPILL.
Bonusový level 2
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.
Bonusový level 3
Jako cheat zadejte ARTRIDER.
Bonusový level 4
Jako cheat zadejte ARTCOMP.
Bonusový level 5
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.
Bonusový level 6
Jako cheat zadejte VOLCANO.
Bonusový level 7
Jako cheat zadejte PAVEMENT.
Bonusový level 8
Jako cheat zadejte GGFLYER.
Bonusový level 9
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.
Bonusová FMV sekvence 1
Jako cheat zadejte ANDFMV.
Bonusová FMV sekvence 2
Jako cheat zadejte DMCFMV.
Bonusová FMV sekvence 3
Jako cheat zadejte JAMFMV.
Bonusová FMV sekvence 4
Jako cheat zadejte LEIFMV.
Bonusová FMV sekvence 5
Jako cheat zadejte MATFMV.
Bonusová FMV sekvence 6
Jako cheat zadejte REUFMV.
Bonusová FMV sekvence 7
Jako cheat zadejte FUZFMV.

GUNGRIFFON BLAZE
Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X
Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením △ nebo ✕.
Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poraďte Dizzyho
Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poraďte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE
Nesmrtelnost
Stiskněte
←, ○, ↑, △, →, ○, ↓, ✕
Neomezená munice
Stiskněte
↓, ✕, ←, ○, ↓, ✕, ←, ○
Zpomalení
→, ○, ↑, △, →, ○, ↑, △
Neviditelnost
←, ○, →, ○, ←, ○, →, ○
Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
Jiná gravitace
↑, △, ↓, ✕, ↑, △, ↓, ✕

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊡, △, ◎

Přeskočení úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, L3, ◎, ⊗, ◎, ⊗

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R2, R2, R1, R1

Všechny zbraně
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ⊡, ⊗

SMG a 9mm pistole SD
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R2, R2

Plné zdraví
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↓

Nabití
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R1, R1

Zpomalení
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R2

Pěstní mód
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↑

Jiná gravitace
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R1, R2

Bombový mód
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R1

Režim Megaforce
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R2, R2

Nastřelovací mód
V hlavním menu stiskněte R2, R2, ↑, ↓, ⊗, R1, R1

I

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Skryté týmy
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

J

JAK AND DAXTER

Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ⊗, △

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

Nesmrtelnost
Podržte R1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ◎, ◎, ↓, ↓, ←, ◎. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + R2 + R1 a stiskněte ◎, ◎, R2, ◎, R1, ⊡, ⊡, ◎.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD

Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, R1, ⊡, ◎

Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, R1, ⊡, ◎, ◎, ◎

JONNY MOSELEY MAD TRIX

Cheatový mód
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí R2 + L3 + R1 + ↓ + ⊡ + ◎

K

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Aktivační kód
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7145558092

Všichni surfeři
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 9495556799

Výběr úrovně
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3285554497

Všechna prkna
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6195554141

Všechny obleky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7025552918

Všechny triky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6265556043

Hotové úkoly
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8565558792

Statistiky na maximu
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2125551776

Vyšší skoky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2175550217

Perfektní rovnováha
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2135555721

Pohled z vlastních očí
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8775553825

Hraní za Tony Hawka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3235559787

Hraní za Freaka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3105556217

Hraní za Travise Pastrana
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8005556292

Hraní za Rainbow
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185555555

Hraní za Tiki God
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8885554506
b
vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185551447

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Hra za studenta
Při výběru postavy podržte R1 + R2 + L1 + L2.

Skryté postavy
Dohrajte hru dokonce a po projití
Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.

Finální postava
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením R1 + R2 + L1 + L2 a stisknutím ⊗.

KESSEN

Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastern.

Battle Mode
Dohrajte hru s Eastern i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KNOCKOUT KINGS 2001

Bonusové postavy
Následující kódy zadávejte
na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

L

LARGO WINCH

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte Select, ⊡, ⊡, ◎, ◎, △, ⊡, △, ◎

LE MANS 24 HOURS

Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:

Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2, ⊡, ◎, △

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu
←, △, →, △, ↓, ◎, ⊗

Fire Reaver
Přerušte hru, podržte L1
a stiskněte ↓, ◎, △, ↑, →, ◎

LEGENDS OF WRESTLING

Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, ⊡

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Doplnění zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

1000 Arthurových vojáků
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

1000 Gweneveriných vojáků
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA

V hlavním menu stiskněte
→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑

Tratě na Marsu
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →

Širokoúhlý mód
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

LMA MANAGER 2002

Peníze
Jako jméno napište MINTED.

Automatický výběr taktiky
Jako jméno napište NO BRAINER.

90% schopnosti
Jako jméno napište AWESOME.

Rychlejší běh
Jako jméno napište HYPERACTIVE.

Agresivní hráči
Jako jméno napište WHO WANTS SOME.

Vyhrání všech zápasů
Jako jméno napište RUN OF FORM.

Dostupní všichni hráči
Jako jméno napište FANTASY.

Rychlá stavba stadionu
Jako jméno napište QUICK DRY.

Rychlé uzdravování
Jako jméno napište HEALING HANDS.

Slepý rozhodčí
Jako jméno napište MUST BE BLIND.

Slunečné počasí
Jako jméno napište SUN BURN.

Deštivé počasí
Jako jméno napište UMBRELLA.

M

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Dvojnásobné poškození
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, L1, L1, L1, ⊗, ◎, ◎, ⊗, △, △

Nekonečná munice
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, L1, L1, L1, ⊗, ◎, ◎, ⊗, R2, R2

Nesmrtelnost
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte L1, L1, L1, L1, ⊗, ◎, ◎, ⊗, R2, △.

MADDEN NFL 2001

Madden Millenium Team
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Všechny úrovně mimo Road Trip
jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte R2, →, →, △, ↓, R2.

MAX PAYNE

Osm Painkiller Pillů
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R2, L1, △, ◎, ⊗, R2

Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R2, R2, △, ◎, ⊗, R2

Nekonečná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R2, R2, △, R2, ⊗, ◎

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.

Výběr úrovně
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte START, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ◎.

MDK2 ARMAGEDDON

Kurt v boxerkách
V hlavním menu podržte L2 a R2 a stiskněte R1, R2, △ a R1. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.

Bláznivá kamera
Přerušte hru, podržte L2 a R2 a stiskněte ◎, ⊗, ◎, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

METAL GEAR SOLID 2 DEMO

Pusa
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stiskněte a podržte L1 pro zazoomování. Snake ji polibí!

Perverzní stráže
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Bonusy za nasbírané medaile
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.

Doplnění energie
Až narazíte na chleba, sněžte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.

Kódy do Enigmy
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabijíte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neublíží
Habrdashr - pánové v klobouci
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L1, ◎, L1, △, R1, SELECT, R2.
Neomezená munice
Zapauzujte hru a stiskněte ◎, R2, R2, L1, SELECT, R2, △, SELECT, h

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat

Nesmrtelnost
→, ⊗, L1, △, ↑, R1, ⊗, ←, L1, ◎, ⊗, R2

Všechny zbraně
↑, ↓, ⊗, R2, R1, △, △, ←, ◎, L1, L1, →

Výběr úrovně
R2, △, ←, ◎, R2, R1, ←, ↑, ⊗, ↓, R2, R2

Plný blesk
←, →, ↑, ↓, L1, ◎, △, R2, ←, ↓, R2, R2

Plné Homingy
→, ↑, R2, L1, ←, ←, L1, ←, ◎, ←

Plný paprsek
←, ◎, △, →, L1, R2, ←, L1, L1, △

Zaplněná oblast
←, ⊗, △, ↑, ⊗, ↓, R2, R1, ←, R2

Hra bez power-upů
↓, ↑, ⊗, R2, ↓, ↑, ⊗, R2, L1, R2, R2, ◎

Boss mód
L1, △, ↓, ↓, ⊗, R1, ←, R2, →, △, R2, L1

Tréninkové mise
R2, ↑, R1, ←, △, ⊗, R1, ◎, →, L1, R2, ◎

Data agentů
↑, ↓, ◎, R2, ←, R1, →, ⊗, R1, R2, ↑, L1

Data vetřelců
R2, L1, ◎, R1, ↓, △, L1, →, ⊗, ←, R1, △

MGS2: SUBSTANCE

Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaka)
Hru na tankeru dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek

Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)
Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami

Sluneční brýle
Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle

Odemčení obtížnosti European Extreme
Dokončete hru na normální obtížnosti

Mód Boss survival
Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost

Mód Photograph
Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf

Ninja Raiden
Splňte 50% VR misí za Raidena

Raiden X
Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden

Pliskin
Splňte 50% VR misí za Snaka

Tuxedo Snake
Udělejte za Pliskina 100% misí z VR

Snake z původního MGS
Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X

Jiné zakončení
Dohrajte Snakův scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Bugina
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Železný Mike
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi

Zpřístupnění boxerů
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.

Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.

Všichni boxeři, arény a režimy:
R2, ◎, R1, L1

Další kostýmy a textury:
R1, R1, ⊗, ⊗, △, ⊗

Titulky (pozměněné):
⊗, △, R2, ◎

Velké hlavy:
R2, ◎, ↑, ↓

Malé hlavy: R2, ◎, ↓, ↑

2D mód: ↓, ↑, ◎, R2

Mutanti:
R2, ←, ↑, △

MINORITY REPORT

Nesmrtelnost
Jako kód zadejte LRGARMS

Výběr úrovně
Jako kód zadejte PASSKEY

Přeskočení úrovně
Jako kód zadejte QUITER

Všechny komba
Jako kód zadejte NINJA

Všechny zbraně
Jako kód zadejte STRAPPED

Maximum munice
Jako kód zadejte MRJUAREZ

Maximální poškození
Jako kód zadejte SPINACH

Zdraví navíc
Jako kód zadejte BUTTER↑

Hraní za klauna
Jako kód zadejte SCARYCLOWN

Hraní za trestance
Jako kód zadejte JAILBREAK

Hra za GI
Jako kód zadejte GNARLINFANTRY

Hra za Lizarda
Jako kód zadejte HISSSS

Hra za Moseleye

Jako kód zadejte BIGLIPS
Hraní za Naru
Jako kód zadejte WEIGHTGAIN
Hraní za Nikki
Jako kód zadejte HAIRLOSS
Hraní za robota
Jako kód zadejte MRROBOTO
Hraní za superhrdinu
Jako kód zadejte S↑ERJOHN
Hraní za zombí
Jako kód zadejte IAMSODEAD
Volné míření
Jako kód zadejte FPSSTYLE
Arény „bolesti"
Jako kód zadejte MAXIMUMHURT
Štít
Jako kód zadejte STEEL↑
Baseballová pálka
Jako kód zadejte SLUGGER
Hadrová panenka
Jako kód zadejte CLUMSY
Tlačítko zpomalení
Jako kód zadejte SLIZOMIZO
Odrážející se muž
Jako kód zadejte BOUNZMEN
Přecpané lokace
Jako kód zadejte CLUTZ
Dramatický konec
Jako kód zadejte STYLIN
Závěrečná sekvence
Jako kód zadejte WIMP
Výtvarné návrhy
Jako kód zadejte SKETCHPAD
Všechny FMV sekvence
Jako kód zadejte DIRECTOR
nevybírat
Jako kód zadejte DONOTSEL

MONSTERS, INC.
99 životů
při hře podržte L1+L2 a stiskněte ○, ○, ○, △, □, ✕, △
plné zdraví
při hře podržte L1+L2 a stiskněte ○, ○, ○, □, △, ✕, △
plný ukazatel strašení
při hře podržte L1+L2 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, ✕, △

MOTO GP
Odemčení Klonoy
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

MOTOR MAYHEM
Nesmrtelnost
Při hře v Endurance podržte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ←, →, →, ○, □.
Beze zbraní
Při hře podržte L1 a stiskněte ✕, ✕, □.
Štít
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte L1 a stiskněte △, □, △, □.

MR MOSQUITO
Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT
Ovládání je následující:
Dopředu - □
Skok - ✕
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ✕ vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, L1, L1, L1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R1, R1, R2

MUSIC 3000
Tajný skin
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
Tajný skin 2
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
Tajný skin 3
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 3x, → 3x, ← 3x, → 3x
Tajný skin 4
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 4x, → 4x, ← 4x
Tajná skladba
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑.

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
výběr kola
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte L1 + R1 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + L1 + R1 + ✕

N

NBA HOOPZ
Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - □, x3, ✕, ○ x2, ↑
Malé hlavy - □ x3, ✕ x3, ←
Pláž - ✕ x2, ○ x3, ←
Ulice - □ x3, ✕ x2, ←

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu
Volné části - ✕, ✕, △, ✕
Nekonečné nitro - ✕, ○, △, △, ✕, ✕, ○
Odemčení všech okruhů - ↓, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1
Odemknutí všech tratí (Drag) - →, □, ←, L1, □, L1, R1, R1
Odemknutí všech tratí (Drift) - ←, ←, ←, ←, →, R1, L1, L1
Odemknutí všech tratí (Sprint) - ↑, R1, R1, R1, L1, ↓, ↓, ↓
Jiné fyzikální vlastnosti auta - L1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1

NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT
Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
Odemknout BMW Z8:
□, →, □, →, □, R1, △
Odemknout HSV Coupe GTS:
L1, R1, L1, R1, L1, △, L1, △
Odemknout McLaren F1 LM:
□, L1, □, L1, △, →, △, →
Odemknout Porsche Carerra GT:
←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1
Odemknout Ferrari F50:
L1, △, L1, △, →, R1, →, R1
Odemknout Ferrari F550:
L1, □, L1, □, →, L1, →, L1

NHL 2001
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Peter Forsberg nebo Jaromir Jagr.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Sandis Ozolinsh nebo Chris Pronger.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Patrick Roy, Dominik Hasek nebo Ed Belfour.
Chlápek
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Bruce Willis. Komentátoři ho budou nazývat „Dude".

NHL 2004
Zadejte jedno z následujících jmen a odemkne se vám speciální hráč
Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman nebo Craig Would - odemkne postavu z Gob
Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell nebo Tye Zamora - odemkne postavu farmy mimozemských mravenců

NO ONE LIVES FOREVER
výběr mise
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte ✕ pro vstup do obrazovky „Select Mission"

O

ONI
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, □, ○, □, L3, R3, L1, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, □, ○, □, R3, L3, R3, ○.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, □, ○, □, L1, R3, L1, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, □, ○, □, L1, R3, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, L1, □, ○, □, R3, L3, ○, □.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, □, ○, □, L3, R3, ○, □.
Výběr postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, □, ○, □, L1, L1, L1, L1.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, □, ○, □, L3, R3, □, ○.
Velké postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, □, ○, □, R3, □, ○, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L1, L1, R2, □, ○, □, START, □, ○, START.

ONIMUSHA: WARLORDS
Bonusový oblek pro Samanosuka
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Samanosuke bude nacpaný v pandím obleček, kterému můžete tlačítkem L2 otevírat/zavírat hlavu.
Bonusový oblek pro Kaede
Dokončete hru se všemi Fluority a hodnocením S a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Kaede bude oblečená v dračím obleček.
FMV sekvence z Onimusha 2
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. V položce New game vyberte „Special Report".
Minihra Oni Spirits
Dokončete hru se všemi 20 Flourity a uložte si vygenerovanou pozici. Po projití všech 20 pater získáte do nové hry neomezenou munici, Bishamon Sword a další bonusy.
Lehká obtížnost
Začněte novou hru a zemřete do patnácti vteřin. Při obtížnosti Easy nelze získat hodnocení S.
Bishamon Ocarine
Po použití Evil Plate si promluvte s vousáčem zamotaným do látky a nechejte se přenést do světa Dark Realm. V posledním 20. patře najdete v truhle bonusový předmět Bishamon Ocarine
Bishamon Sword
Po poražení Marcelusse v Demon Realm jděte do místnosti s manovou fontánou a u blokovaných dveří použijte Bishamon Ocarine.

ONIMUSHA 2
Lehká obtížnost
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni
Těžká obtížnost
Dokončete hru na normální obtížnosti
Super obtížnost
Dokončete hru na těžké obtížnosti
Bonusy
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy
Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou
Dokončete mód Team Onimusha
Ultimátní mód
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"
Mód Issen
Dohrajte minihru Oni Organization
Mód Mind Twister
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou
Další kostým pro Jubeie
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie
Další kostým pro Oyu
Dohrajte vícerým hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

OPERATION WINBACK
Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, L1, R2, R2, R2, △, ○, △, ○. Podržte L1 a stiskněte START

Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte R2, R2, R2, R2, ○, △, ○, △. Podržte L1 a stiskněte START

Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY
Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

Q

QUAKE 3: REVOLUTION
Přeskočení úrovně
Při hře podržte L1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ✕, ○, □, △, ✕

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT
Hudba z SSX
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ○, ✕, △, R1, □, ○. L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, □, ✕, R3, START, L3, ○, R2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R1, △, R3, L3, ✕, □, R3, START, L1, ○
Neomezeně předmětů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, L1, START, R1, R3, L3, □, ✕, R3, ○
Meč
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, START, L1, L3, □, ✕, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, ✕, △, L3, ○, L1, START, L3, □, R2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ✕, R3, R1, □, R3, ○, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ○, START, ✕, □, R3, L1, L3, R1, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ✕, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, R1, □
Nekonečné Wind Boost
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, □, L3, ○, R1, △, ✕, L3

PORTAL RUNNER
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ○, ←, ○, →, ○, □, ←, ←, →, R2
Plná energie
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, R1, L1, ↑, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, L1, R1, ○, R1, □

PRIMAL
V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, R1, L1, R1, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení ✕ šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte □ a vyskočte z menu △.

Nesmrtelnost - DEMONISE
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS
Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

PRISONER OF WAR
Všechny úrovně
Jako heslo zadejte ger1eng5.
Zamčení úrovní
Jako cheat zadejte defaultm.
Všechny deníky
Jako cheat zadejte alltimes.
Všechna jádra
Jako cheat zadejte coretimes.
Žádná jádra, kromě stávajícího
Jako cheat zadejte farleymydog.
Pohled první osoby
Jako cheat zadejte Boston.
Pohled třetí osoby
Jako cheat zadejte Foxy.
Nekonečno peněz
Jako cheat zadejte Dino.
Změna velikosti hlídačů
Jako cheat zadejte Muffin.
Blbější hlídači
Jako cheat zadejte Quincy.
Vypnutí střelby
Jako cheat zadejte Fatty.

PRO EVOLUTION SOCCER
Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazílie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PRO EVO SOCCER 3
Zvednutí statistik týmu o 5 bodů
Následující čísla zadejte v Enter Code

1042 - Argentina	1055 - Australia
1000 - Austria	1001 - Belgium
1043 - Brazil	1002 - Bulgaria
1031 - Cameroon	1024 - Chile
1050 - China	
1056 - Classic Argentina	
1057 - Classic Brazil	
1058 - Classic England	
1059 - Classic France	
1060 - Classic Germany	
1061 - Classic Italy	
1062 - Classic Netherlands	
1045 - Colombia	1038 - Costa Rica
1003 - Croatia	1004 - Czech Republic
1005 - Denmark	1046 - Ecuador
1032 - Egypt	1006 - England
1007 - Finland	1008 - France
1009 - Germany	1010 - Greece
1011 - Hungary	1051 - Iran
1012 - Ireland	1013 - Italy
1039 - Jamaica	1052 - Japan
1040 - Mexico	1033 - Morocco
1014 - Netherlands	1034 - Nigeria
1015 - Northern Ireland	
1016 - Norway	1047 - Paraguay
1048 - Peru	1017 - Poland
1018 - Portugal	1019 - Romania
1020 - Russia	1054 - Saudi Arabia
1021 - Scotland	1035 - Senegal
1022 - Serbia & Montenegro	
1023 - Slovakia	1024 - Slovenia
1036 - South Africa	
1053 - South Korea	
1025 - Spain	1026 - Sweden
1027 - Switzerland	1037 - Tunisia
1028 - Turkey	1029 - Ukraine
1041 - United States of America	
1049 - Uruguay	1030 - Wales
1999 - Zvýšení statistiky všech týmů	
2999 - Snížení statistiky všech týmů	

PRO RALLY 2002
Všechna auta, tratě a režimy
Jako jméno zadejte PEROPAVO
Všechna auta
Jako jméno zadejte MACHOMAN
Všechny tratě
Jako jméno zadejte MORATA
Všechny bonusy z Arcade módu
Jako jméno zadejte THEMASTER
Všechny režimy
Jako jméno zadejte PACMAN
Mód Challenge
Jako jméno zadejte CJAQUEZ
Mód Trophy
Jako jméno zadejte MADDUCK
Šampionát v profi módu
jako jméno zadejte OOOH SI

PROJECT EDEN
Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

R

RAYMAN M
Všechny postavy
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny levely
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
všechny bojové arény
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny závodní okruhy
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny obleky
Jako jméno zadejte CARNIVAL,

potom stiskněte L2 + ○ + □
pro aktivaci

Grafika z dob starého filmu
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci

RAYMAN 2: REVOLUTION

Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nelze použít v první úrovni.

RC REVENGE PRO

Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ○, □

Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, □, ○

Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, L2

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Zpřístupnění všech postav a dresů
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2.

Zpřístupněný Freak E. Deke a Michael Jackson
V obrazovce výběru boxera stiskněte 13x R1, R2, 10x R1, R2

Hoooodně pomalý boxer
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, 19x R1, R2.

Více pohledů kamery
V obrazovce výběru boxera stiskněte 20x R1, R2, R1, R2, 21x R1, R2, 18x R1, R2, 9x R1, R2, 14x R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓, R2

Prázdninové oblečení
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, →, ↑, 8x R1, R2, 4x R1, R2

Všechny tréninky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, ↑, ↓, ↑, 20x R1, R2

Režim velkých hlav
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R1

Odemknutí všeho
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, 5x R1, R2

Rychlejší hra
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, 5x R1, R2

RUMBLE na prvním levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R2

Plný ukazatel RUMBLE
Zapauzujte hru a zadejte R2, R1, R1, R2, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓

RUMBLE na druhém levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R1, R2

Nastavit Vánoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2.

Nastavit Velikonoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R2.

Nastavit Halloween jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Ring Independence Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Ring Nový rok
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R2

Ring St. Patrick's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R2

Ring Díkůvzdání
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Ring Valentine's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R2

Začátek ve finálovém zápase
V obrazovce výběru boxera stiskněte R2, ↓, →, ↑ ←, 6x R1, R2, R1, R1, R2

Odemknutí šampionských trenek
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, →, →, ↑, R1, R2, 20x R1, R2

Prohlédnutí titulků
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, →, ↓, R1, R2

Hubeňouři
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R2

Tlusťoši
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, → ↑, ↓, →, R1, R1, R2

Velké boxerky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ↑, ↓, R1, R2.

Zombíci
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2

REDCARD SOCCER 2003

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte BIGTANK.

REIGN OF FIRE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ○, ○, ←, ←, □, ↓, ↑, ○

Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře

Přeskočení úrovně
□, △, ←, Down, →, △, →, ↑, ×

Nesmrtelnost
×, △, →, ←, ○, ↑, ↓, ↓, →, ○, ○

Větší síla
×, △, →, ↑, →, △, ○, →

Sežehnutí všeho
□, △, ←, ↓, □, □

Kozí mód
△, →, ←, ←, ○, △, □, →, ↑

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Další varianta Chrisse
Dohrajte Battle mód za Weskera

Battle mód
Dohrajte hru s libovolnou obtížností a hodnocením.

Pohled první osoby v Battle módu
Dohrajte hru s obtížností Normal nebo Easy a hodnocením

Nekonečný raketomet
Dohrajte hru s hodnocením A. Začněte hru z uložené pozice a raketomet najdete hned v první bedně

Další variace Claire v Battle módu
Dohrajte Battle mód za Jill.

Hraní Battle módu za Steva Burnsida
V druhé části najděte v podzemí Gold Lugers (zbraně)

Zastavení času
Podržte L1 a stiskněte START. Při tomto zapauzování neubíhá čas

Odemknutí Hunka
Dohrajte Battle mód na normální obtížnosti za méně jak tři a půl hodiny. Rovněž musíte sebrat všechny dokumenty, co lze v průběhu sebrat.

Odemknutí raketometu v Battle módu
Dohrajte se všemi postavami Battle mód s hodnocením „A"

Odemknutí Weskera v Battle módu
V inkubační laboratoři seberte ze země Weskerovy brýle, nebo dohrajte Battle mód za Steva

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte opravdu všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".

Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.

Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.

Chris Redfield
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

Rodrigo
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.

Vylepšení parťáka
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RIDGE RACER V

Tajemství
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.

Duel
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!

Výdrž
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROBOT WARS

Zpřístupnění všeho
Jako jméno zadejte JPEARCE

RTX RED ROCK

Výběr úrovně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ← (2x), ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓. Vraťte se do hlavního menu a dejte R1 pro zobrazení menu výběru úrovně

Super zbraně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, ↓ (2x), ↑, → (2x), ↑, ↓ (2x)

Další speciální vybavení
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ←, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↓

Další předměty
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte → (5x), ← (3x), ↑ (2x)

Lehká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓ (8x), ↑

Normální obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Těžká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ↑ (8x), ↓

Lepší progresivní scanování
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, → (2x), ↑, → (3x), ↑, →

RUNE: VIKING WARLORD

Nesmrtelnost
Zapuzujte hru a stiskněte □, ○, ←, →, ○, □

Maximální síla run
Zapuzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, □, ○

S

SAVAGE SKIES

Všechny příšery
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ×

Všechny úrovně pro multiplayer
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ×

Nesmrtelnost
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ×, ↑, ×

Splnění všech úkolů
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ×

Získání krystalu
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ×, ×

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Všechny powerupy
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ○, □, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, □, □, ○, ○, ○, □, ○, □

Prohlédnutí titulků
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, ○,

SEEK AND DESTROY

1000 zlata
V prvním městě napište na růžový tank heslo KWNOHIRO

Hopsavé bomby
V prvním městě napište na růžový tank heslo KKHWEEEE

Protiletecký kulomet
V prvním městě napište na růžový tank heslo GSASINRI

Velká vlajka
V prvním městě napište na růžový tank heslo ODGRITRO

SHADOW OF MEMORIES

Konce
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.

Filmy
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:

Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, □, △, ○, △

Výběr úrovně
Podržte R1 + → a stiskněte △, □, △, ○, △

Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ○, △

Všechny FMV sekvence
Podržte R1 + ← a stiskněte △, △, ○, △

Všechny cheaty
Podržte L2 + ← a stiskněte △, □, △, ○, △

SILENT HILL 2

Extra menu
Stiskněte v menu L1+L2

SILENT SCOPE

Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...

Mód „Profesionál"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.

Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.

Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.

Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte △, ×, →, ←, →, ←, ○, ×, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Přeměna životu na čas
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ○

Přeměna času na životy
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ○, ×, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑

Tři kredity
Dohrajte hru 16x

Čtyři kredity
Dohrajte hru 31x

Neomezené kredity
Dohrajte hru 101x

SILPHEED: THE LOST PLANET

Všechny zbraně
Jako jméno napište GLOIRE

SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace

Apuovo vánoční auto
△, △, ○, △

Bartův „Frankenstein Soap Racer"
△, △, ○, ×

Atomový autobus
△, △, □, ×

Červená bedna
△, △, □, ○

Noc
×, ×, ×, ×

Autíčko s limonádou p. Burnse
△, △, □, □

SKY ODYSSEY

Auto Gyro
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.

UFO
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.

ME-262
Dohrajte Adventure režim.

Stealth Fighter
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.

Všechny mise
Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ×, △, R1, R2 + L2.

Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte □, ○, L1, R2 a SELECT.

SLED STORM

Odemčení všech tratí a skútrů
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ↑, ○, △, ↓.

SMUGGLER'S RUN

Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, L2, R2, R2.

Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.

Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L2, R2, →, →, →.

Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:

Neviditelnost -
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Světlejší auta -
L1, R1, R1, L2, R2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE

Nesmrtelnost
Při hře stiskněte L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.

Nekonečná munice
Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+□ a nakonec ←.

Těžké zbraně
Při hře stiskněte START, podržte L2+R2+□ a stiskněte ←.

Chladné zbraně a výbušniny
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+□ a stiskněte ←.

Bez nabíjení
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R1 + □ a stiskněte ←.

Žádné cíle
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + □ a stiskněte ←.

Žádná gravitace
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R2 + ← + □ a stiskněte START.

SPACE CHANNEL 5 PART 2

Získání kontroly nad CPU
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □

SPLASHDOWN

Cheatový mód
V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○

CPU vás neskopne
Jako kód zadejte TopBird

Těžké tratě
Jako kód zadejte Hobble

Nejlepší provedení
Jako kód zadejte PMeterGo

Všechny tratě
Jako kód zadejte Passport

Všechny postavy
Jako kód zadejte AllChar

Všechny obleky
Jako kód zadejte LaPinata

Super nadupané AI
Jako kód zadejte AllOutAI

Všechny konečné sekvence
Jako kód zadejte Festival

Hraní časovek proti UFU
Jako kód zadejte IBelieve

SPIDERMAN: THE MOVIE

Zápas proti Pilounovi
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.

Odemknutí minihry
Pinhead Bowling
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).

Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.

Nekonečné zásoby pavučin
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.

Cheaty zadávejte v cheatovém menu

girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

SPY HUNTER

FMV sekvence z průběhu vytváření hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence seriálové znělky
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
Saliva: tvé nakažení
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence o navrhování hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence zkušebního spuštění Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo VWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SSX

Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, ⊡, △, ○.
Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡.

SSX TRICKY

Mix Master Mike:
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
Prkno Mallora (pouze pro Elise)
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, ⊡, ⊡.
Lepivé prkno
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊡, ⊡, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ⊗, ↑.

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Plná munice
Zapauzujte hru, držte L1+R1 a stiskněte SELECT
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 + L3+ L1 + R1 a stiskněte SELECT
Automatické zaměřování
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte SELECT
Doplnění štítů na 100
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte SELECT
999 životů
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 + L1 + R1 a stiskněte SELECT
God mód
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 + R3 + L1 + R1 a stiskněte SELECT
Nemrtvý mód
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 + R3 + L1 + R1 + L3 a stiskněte SELECT

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Univerzální kód
Jako kód zadejte PNYRCADE
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte QUENTIN
Z-95
Jako kód zadejte HEADHUNT
Vypnutí údajů v kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkaz od programátorů
Jako kód zadejte MAGGIE

STAR WARS: STARFIGHTER

Odemčení všech cheatů
Jako kód zadejte OVERSEER
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte MINIME
Tajné lodě za bonusové mise
Jako kód zadejte BLUENSF
Mise pro multiplayer
Jako kód zadejte ANDREW
Vypnutí pohledu kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Galerie nepřátelských lodí
Jako kód zadejte SHIPS
Obrázky lodí a postav
Jako kód zadejte HEROES
Skicy
Jako kód zadejte PLANETS
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkazy programátorů
Jako kód zadejte LTDJGD
Původní obrazovka
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
Tým programátorů
Jako kód zadejte TEAM
Obrázek Simona
Jako kód zadejte SIMON
Jamesův den v práci
Jako kód zadejte JAMES
Titulky
Jako kód zadejte CREDITS
Vánoční FMV sekvence
Jako kód zadejte WOZ
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR.
Tlačítko SELECT přepíná kamery

STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

cheatový mód
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME

všechny tratě
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ○, ⊡, ○, ⊡

těžká obtížnost
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △

zpřístupnění původních návrhů
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte →, ⊡, ←, ○, ↓, ⊗, ↑, △

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett
V hlavním menu stiskněte ⊡, ○, △, ○, ⊡. kód vypnete kombinací ⊡, **bojový tank**
AAT
V hlavním menu stiskněte ○, ⊡, ○, ⊡. kód vypnete kombinací ○, ⊡, △, ○, ⊡
Silná královna Amidala:
v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
jezdci Naboo Kaadu
v hlavním menu stiskněte L1, L1, R1, R1
jezdci Shaak
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT
nekonečný boost
v hlavním menu stiskněte L1, R1, L1, R1, ⊡, SELECT
Space Freighter
v hlavním menu stiskněte L1, L1, SELECT, ○
bojové arény
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
mód Death Star
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, R1, ↑, ←
Super honk
v hlavním menu stiskněte ○, ○, ○, ○, ⊡, SELECT
ježdění pozpátku
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, R1, ○, SELECT
rychlé a malé tratě
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, R2, ⊡
rotační mód
v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
klouzavý mód
v hlavním menu stiskněte ←, →, ⊡, ○, L1, R1

STATE OF EMERGENCY

Neomezená munice
L1, R1, L1, R1, △
Nesmrtelnost
L1, R1, L1, R1, ⊗
Neomezený čas
L1, R1, L1, R1, ○
Silnější postava
L1, R1, R2, L1, ⊡
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 3x ⊡, L1, L1, R2 a 5x ⊡

STREET FIGHTER EX 3

Tajní bojovníci
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.

Tajné medaile
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
Bronzová: Sakura je hlasatel.
Stříbrná: Odemknete Bisona 2.
Zlatá: Odemknete Evil Ryu.
Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:

Perfektní střílení:
○, ○, ○, ⊡, ⊡, ⊡, L1, R1
Urychlení času:
○, ○, ○, ⊡, ⊡, ⊡, L1, R1
Power game:
R1, ○, L1, ○
Odemknutí nových míčů:
ABA: ○, R1, ⊡, R2
Black: R2, R1, ○, R1
Normal: L1, ⊡, ⊡, L1
Odemknutí nových uniforem:
Clown: ⊡, L1, ⊡, ○
Cowboy: ○, R1, R1, L1
Kung Fu: ○, ○, ⊡, L1
Pimp: L1, ⊡, ○, R1
Santa: R2, L1, R2, L1
Tuxedo: L1, R2, ○, ⊡
Block party:
L1, ○, L1, R1
Rychlý čas:
○, ○, ○, ⊡, ⊡, ⊡, L1, R1
Odemknutí Lil Romeo a Master P:
Pro odemknutí této dvojice utratte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.
Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:
Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".
Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:
Porazte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.
Odemknutí Xzibit:
Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

STUNTMAN

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
Všechny hračky
Jako jméno zadejte „Turnips".
Všechny trailery
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
Všechna auta
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:

Všechny postavy
←, ○, ↑, →, ○, ←, ←
Všechna prkna
←, ○, ↑, ↓, ○, ←, ↓, ○, ⊗

SUPER BUST-A-MOVE

Další svět
V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte △, ←, →, △.
Tajné postavy
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Furasshu-sama
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ⊗

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Následující cheaty zadávejte v cheatové obrazovce - v hlavním menu stiskněte ⊡, vyberte Game Options a vyberte položku „Cheats"
Všechny postavy - Peeps
Všechny lokace - 80Day
Všechno vybavení - Werit
Všechny plavky - Greed
Všechny plážové domky a bonusy - Mypad
Všechny minihry - Major
Všechny obtížnosti - Champ
Vypnutí šipek - Whine
Slunečný míč - Hot 1
Velký míč - Golem
Kokosový ořech - Milky
Nízká gravitace - Space
Vysoká gravitace - Zippy
Hřebíkový mód - Nails
Pulzující hlavy - Exosz
Pištivé hlasy - Mouse
Hluboké hlasy - Horse
Všechny FMV sekvence - Musak
Všechny trailery - Gamon

T

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Bonusový kostým pro Armor Kinga
Dohrajte Arcade za Armor Kinga a při výběru bojovníka ho vyberte tlačítkem START
Bonusové postavy
Dohrávejte režim Arcade a postupně se vám zpřístupní Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, P-Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel, and Unknown
Galerie
Vybojujte Devila
Bonusová FMV sekvence Ling
Dohrajte Arcade za Ling, pak jí označte tlačítkem START a znovu dohrajte Arcade. Pak získáte její školní obleček.
Hra za Anděla
Označte Devila a stiskněte START
Hraní za Zlatého Tetsujina
Vyhrajte ve Versus deset zápasů
Hraní za Mokujina
Označte Tetsujina a stiskněte ⊗
Hraní za Tigera
Označte Eddy Gorda a stiskněte START
Vítězná póza
Po skončení zápasu podržte některé z tlačítek pro úder
Režim Tekken Bowl
Vybojujte Ogra
Jukebox v režimu Tekken Bowl
Udělejte v Tekken Bowl skore 200 bodů
Režim Theater
Jednou dokončete hru

TENCHU 3

Všechny postavy
V úvodní obrazovce namačkejte L1, R1, L2, R2, →, ←, L3, R3
Všechny mise ve Story módu
V obrazovce výběru misí ve Story módu namačkejte L1, L1, R1, R1, →, ⊡, L3, R3
Všechny multiplayerové mise
V obrazovce výběru misí v multiplayerovém módu namačkejte L1, L1, R1, R2, →, ⊡, L3, R3
Zpřístupnění výběru rozmístění nepřátel
V obrazovce výběru misí namačkejte R3, L3, R2, R2, L1, L1
Speciální schopnosti
Zapauzujte hru, držte L1+R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓. Pusťte L1+ R2 a stiskněte ⊡, ⊡, R2, R2
Bonusové kolo pro Rikimarua
V úvodní obrazovce namačkejte L1, ↑, L1, ↓, R2, →, R1, ←
Tajná úroveň z dema
V úvodní obrazovce namačkejte ↑, ↓, →, ←, ⊗, ⊗, ⊗
Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, →, ←, ⊡, ⊡, ⊡
Všechny předměty
V obrazovce výběru předmětů podržte L1+R1 a stiskněte ↑, ⊡, ⊡, ←, ⊡, ⊡, ↓, ⊡, ⊡, →, ⊡, ⊡
Zvýšení počtu předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte R2+R1 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ↑, ←, ↓, →
Neomezená nosnost předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte R2+R1+L2+R1 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ↑, ←, ↓, →, ⊡, ↑, →, ↓, ←
Zobrazení času a skóre
Zapauzujte hru a na druhém ovladači stiskněte →, →, ←, ←
Navýšení skóre
Zapauzujte hru, na druhém ovladači podržte L1 + R1 a stiskněte →, →, ←, ←
Legrační dialogy
Na titulní obrazovce s logem Tenchu podržte L1 + R2 a stiskněte ↓, ⊡, ↑, ⊡, →, ⊡, ←, ⊡. Pak v "Options" najeďte do "Audio" a "Language". Tam nastavte "B-Side"

THE GETAWAY

Zdvojená energie
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ⊡, ⊡, ↓
Neomezená munice
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, ⊡
Opancéřovaný vůz
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, ⊡, △, ○
Volné jízdy
Při úvodní FMV animaci namačkejte △, △, △, ←, ⊡, △, △, △, ←, ○

THE GREAT ESCAPE

Nekonečná munice
Zapauzujte hru a namačkejte ⊡, ○, R2, L1, R2, L1, ○, ⊡, L1, R1
Volba úrovně
V hlavním menu stiskněte ⊡, R2, ⊡, R2, ○, L1, ○, L1, R2, R2, ○, ⊡
Všechny FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte R2, L1, ⊡, ○, ○, R2, L1, ⊡, ⊡, ○, L1, L1

THE HULK

Cheatové kódy
GMMSKIN - nesmrtelnost
FLSHWND - regenerátor
GRNCHTR - nekonečné napojení
HLTHDSE - dvojitá energie (Hulk)
BRNGITN - dvojitá energie (nepřátelé)
MMMYHLP - poloviční energie nepřátel
NMBTHIH - vymazání nejlepších výsledků
TRUBLVR - výběr úrovně
ANGMNGT - plný ukazatel Rage
FSTOFRY - špatné pěsti
BRCESTN - vyřešení hádanek

Následující kódy na zpřístupnění filmečků se zadávají do univerzálního terminálu. Jeden je v části Infiltration
SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.
Obnovení energie
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ↓, ⊗, ↑
Obnovení munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑
Přidání 1000 zkušenostních bodů
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓
Zkušenosti na 2. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ○, →, ○, →
Zkušenosti na 4. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ↑, △, ↑
Zkušenosti na 6. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊡, ←, ⊡, ←
Zkušenosti na 8. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ⊡, ⊗, ○
Neomezené střely
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊡, ○, ⊗, △
Ničivé útoky
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ○, ○. Silné útoky budete moci v boji aktivovat držením △
Celá komba
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ○, △, ○
Malí nepřátelé
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊗
Zpomalení
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + L1+ R2 a stiskněte △, ○, ⊗, ⊡

THE MARK OF KRI

Nesmrtelnost
V obrazovce „Press Start" stiskněte ⊡, ○, ⊗, ⊡, ○, ⊡, ⊗, ○, ⊗, ⊡, ○, ⊗. Po-

té najeďte do sekce Cheats a ⊗ zaktivujte poslední kartu.
Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"
Plná energie- ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ◎, ◎, ◎, ◎
Neomezené šípy- ⊗, ◎, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ◎, ◎, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗
Silnější nepřátelé- ⊗, ◎, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ◎, ◎, ⊗, ◎, ◎, ⊗

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Noční jízda
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x⊗.
Tenké postavy
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.
Bonusové červené auto
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ⊡, ◎.
Bonusová limuzína
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ⊡, ⊡.
Bonusový atomový autobus
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ⊡, ⊗.
Speciální pohyby u aut
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.
Time Trial
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ◎, △, ⊡, ⊗.
Zpomalení
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ◎, △, ⊡.
Halloween
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ◎, ⊗.
Nový rok
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ◎, ⊡.
Díkuvzdání
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ◎, ◎.
Vánoce
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ◎, △.
Vypnutí všech kódů
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xSELECT.

THEME PARK: ROLLER COASTER

Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ◎.
Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ◎, →, ←, ↓, ↑, ◎.
Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Výběr úrovně
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ⊡ a objeví se nápis „Spooky Cat".
V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS 2003

Získání všeho
Jděte do obrazovky cheatů a zadejte toto heslo: ALLTW3

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Zneklidnění soupeřů
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.

Červené triko
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.

Rychlejší počítač
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIME CRISIS 2

Odemknutí režimu Mirror
Dokončete Story bez použití Continue.
Odemknutí mise Crisis
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).
Extra Minihry
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.
Nekonečné munice
Dokončete Story třikrát.
Široká munice
Dokončete Story čtyřikrát.
Shot Away 2 Extra
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.
Nekonečné kreditů
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

TOCA RACE DRIVER

Všechna auta
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA
Všechny tratě
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIGHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP

Všechny šampionáty
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ
Všechny závody
Jako kód v bonusu napište LSDUXH
Tratě pro profíky
Jako kód v bonusu napište LQJFFA
Realistické ovládání
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL

Větší poškození
Jako kód v bonusu napište DAMAGE
Nezničitelnost
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, DATRYU nebo MMMFJL
Titulky
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Master kód
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.
Všechny FMV sekvence
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.

Všechny úrovně
Jako heslo napište ROADTRIP
Freak
Při hře stiskněte 4x → a pak ◎

Spanky
Při hře stiskněte 4x → a pak △
Bull
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Univerzální kód
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.
Tajní skejťáci
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „hornielist"
Hraní za Daisy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „[o][o]"
Vždy plný speciál
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"
Perfektní manualy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"
Perfektní grindy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"
Měsíční gravitace
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"
Zpomalení á la Matrix
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:
Všechna města:
△, ⊡, △, ⊡, △, ⊡
Všechna auta:
△, ⊡, △, ⊡, △, ⊡, △, ⊡
Všechny bonusové levely:
△, ⊡, △, ⊡, △, ⊡, △, ⊡
Vyhrajte single player hru:
△, ⊡, △, ⊡, △, ⊡, △, ⊡
Přeskočení úrovně:
V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

Nekonečný čas a pokračování:
V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TRANSWORLD SURF

Universální kód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, R1
Cheat mód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ⊡, ←, →, ⊡
Ukazatel triku na maximu
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑
Perfektní rovnováha
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←

Výběr úrovně ve všech režimech
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↓, →, ←, ⊡, ↓, →, ←, R1
Splnění všech úkolů v dané lokaci
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, ⊡, ↑, ←, ⊡
Neviditelný surfař
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑
Neviditelné prkno
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓

Surfování na žralokovi
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓
Zelené prkno
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←
Rychlejší pádlování
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru
Snadné klouzání
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Změna pohledu
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, R1. analogem natáčíte kameru

Jiné barvy
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←
Diskotéková světla
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →
Vypnutí cheatů
Při hře stiskněte 4x SELECT

TWISTED METAL: BLACK

Následující cheaty zadejte přímo ve hře (bez pauzování!). Nejprve je třeba podržet L1 + R1 + L2 + R2, pak zadejte kódy.
Nesmrtelnost - ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑

Nekonečně energie - →, ←, ↓, ↑

Mega Machine zbraně - ⊗, ⊗, △

Zabití jednou ranou - ⊗, ⊗, ↑

God mode - ↑, ⊗, ←, ◎

U

UNREAL TOURNAMENT

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ◎

Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓,↑, ←, ↑, →, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte ⊡, ◎, ←, →, ◎, ⊡

Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ◎, ◎, ◎, →, ←

Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ←, ◎, ◎, →, ←, ⊗

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ◎, →, ⊡, →, ←

Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte ◎, ◎, ◎, ↑, ↓, ↓, ↑, ◎, ◎, ◎. V režimu multiplayer vyberte mód Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.

Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte ⊡, ⊡, ◎, ◎, ⊡, ⊡, ◎, ◎ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ◎, ◎, ◎. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

V

V-RALLY 3

Létající auta
Jako jméno napište 210741974 MARTY
Malá auta
Jako jméno napište 01041977 BIGJIM
Rozfláknaná auta
Jako jméno napište 25121975 PILOU
Rosolovitá auta
Jako jméno napište 07121974 FERGUS
Široká auta
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV
Protáhlá auta
Jako jméno napište Gonzales SPEEDY
Malá autíčka a pištivý komentář
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

W

WACKY RACES

Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter CheatCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.
Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Všechny zbraně
Při hře stiskněte L1, R2, R2, L1, L1, R2, L1, R2, R2, R2

WAKEBOARDING UNLEASHED

Univerzální kód
V hlavním menu rychle namačkejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
Všichni jezdci
Patnáctkrát udělejte na pravém analogu kruh ve směru hodinových ručiček
Všechny gapy
V hlavním menu rychle namačkejte L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2
Druhé a třetí prkno
V hlavním menu rychle namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓
Výběr úrovně
V hlavním menu rychle namačkejte R2 4x, ◎ 4x, △ 4x, R2, ◎, △

WHIRL TOUR

Všechny normální úrovně
R2, R2, R2, L1, →, ↓, △, ↑, ←, ◎, R2, ↓, ↑, L1, L1, ↓, ↓.
Všechny bonusové úrovně
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R2, ◎, △
Všechny jezdecké úrovně
R2, △, ◎, R2, L1, ◎, L1, △, L1, ◎, L1, R2
Všechny postavy a úrovně
△, R2, ◎, △, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, L1, ◎, ←, R2, L2, ↓
Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné
◎, ◎, R2, ◎, ◎, △, ◎, ◎, L1, L1
Zpřístupnění všeho
←, →, L1, L1, ↓, ↑, →, ↓, ◎, ◎, △, →, L1

WILD WILD RACING

Cheat mód
V obrazovce voleb podržte R2 a stiskněte ↑, ◎, ↓, ◎, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION

Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ◎, ↑, ◎.
Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ⊗.
Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, R2, R2, R2.
Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ◎, ↑, R2, ⊗.
Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ◎, ↑, ⊗.
Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY
Monte Carlo L5O2OK
Portugalsko PHYBZP
Švédsko 745MJJ
Anglie YJFTRS

Odemčení všeho
Do obrazovky Secrets zadejte heslo opensesame

WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Pištivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

X

X-MEN: NEXT DIMENSION

Odemčení všeho
V hlavním menu držte L1 a stiskněte →, →, ←, ←, ↓, ↑, ◎

X-SQUAD

Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte ◎, ◎, ◎, ◎, △, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡. Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte △, ◎, △, ⊡, △, ◎, L1 + R1
Všechny kostýmy
V hlavním menu stiskněte △, ◎, △, ⊡ 3x, L1 + R1
Všechny soubory Celebro a FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte △, ◎, △, ⊡ 3x, L1 + R1
Všechny Strike
V hlavním menu stiskněte △, ◎, △, ⊡, △, ◎, L1, R1
Cheatové menu
V hlavním menu stiskněte △, △, ◎, ◎, ⊡, ⊡, ◎, ◎, L1 + R1 + L2 + R2. V zapauzované hře naleznete cheat menu.

Z

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2, R2, L1.
Versus mód V hlavní obrazovce stiskněte ◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

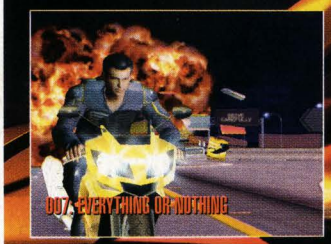
ZONE OF THE ENDERS: THE 2ECOND RUNNER

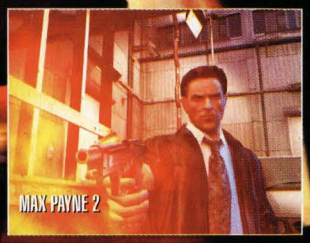
Odemknutí minihry Zoradius
Najeďte do Extra misí, vstupte do režimu souboje s bosem a bojujte proti Vic Viperovi. Zapauzujte hru a stiskněte ↑, up, down, down, left, right, left, right, L1, L1
Všechny power-upy v Gradiusu
Při hraní Gradiusu hru zapauzujte a zadejte ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 L1

V příštím čísle

DRIVER 3

UJEĎTE VŠEM ZÁKYSŮM!
KOMPLETNÍ PRŮVODCE HROU,
KTERÁ MÁ POKOŘIT GTA!





A DESÍTKY DALŠÍCH HER ROZEBRÁNO DO POSLEDNÍHO ŠROUBKU!

PLUS! Nové cheaty! Soutěže o ceny! Tipy a triky!

13. ČÍSLO TIPSTATIONU V PRODEJI NA ZAČÁTKU BŘEZNA!

*** Pozn: Obsah příštího čísla bez záruky. Návod však napíšeme na každou dobrou hru, která vyjde! Tak přísahá-**

TipStation

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 637 fax: 283 871 641

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Kiriloviczová

Jazyková úprava:
Alena Kiriloviczová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

Předplatné v ČR:
SEND Předplatné, P.O. BOX 141, Praha 4, 142 00
e-mail: *ludek@send.cz*, tel.: 267 211 301-3

Předplatné v SR:
Magnet-Press Slovakia s.r.o., Teslova 12, P.O. BOX 169, Bratislava
e-mail: *magnet@press.sk*, tel.: 0244 454 559
Mediaprint-Kapa Presegrosso a.s., P.O. BOX 183, Bratislava
e-mail: *predplatne@abompkala.sk*, tel.: 0244 458 821

Prodejní cena:
195 Kč, 321 Sk

Registrace:
ISSN: 1213 - 5607

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:

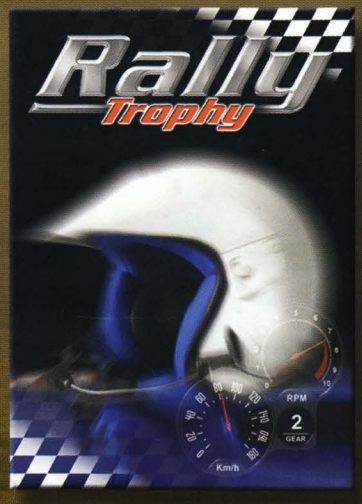
najdete zdarma na

score 118

TO NENÍ SEN
TO JE RALLY!

NEJREALISTIČTĚJŠÍ RALLY HRA KTERÁ BYLA KDY VYVINUTA !

- Prožeňte 11 klasických závoďáků až na hranici jejich možností
- 42 impozantních prostředí – např. Keňa, Rusko, Švýcarsko, Finsko a mnoho dalších
- Simulační a arkádový mód
- Multiplayer - internet i LAN
- Kompletně v češtině



SCORE 118
v prodeji

Rally Trophy

www.rallytrophy.com

Bugbear ENTERTAINMENT

JoWooD Productions

DYNAMIC SYSTEMS THE MULTIMEDIA COMPANY

Oficiální Český

PlayStation® Magazín

NOVÉ HRY JSOU TU!

JAMES POND ROBOCOD

PŘEDSTAVUJEME NOVÉ HRY VČETNĚ ŠPIČKOVÉ PLOŠINOVKY.

VÁNOČNÍ SPECIÁL!

PŘEŽIJTE VÁNOCE S NAŠÍM SKVĚLÝM SPECIÁLEM

HRY! TIPY! SNÍH! SMÍCH! A VÍCE!

NADUPANÝ DISK

12 HRATELNÝCH DEM!

OSVĚDČENÉ PECKY I ZBRUSU NOVÁ EXKLUZIVNÍ DEMA! SPOUSTA ZÁBAVY

Recenze **Celebrity Deathmatch!**

PRVNÍ PLAYSTATION PORTABLE OBRÁZKY!

70. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI